

Tu Faci Jocurile! Singura competiție din România în care ești plătit BINE dacă faci jocuri BUNE!

5000 €

9 GB



JOC  
FULL!



PARIAH

# LEVEL

Games, Hardware & Lifestyle

• Septembrie 2007 13,5 LEI

REVIEW

## Colin McRae: Dirt

REVIEW

## Ghost Recon Advanced Warfighter 2

PREVIEW

## Need for Speed: Pro Street

# grand theft auto IV



24

hands-on

ENEMY TERRITORY:  
QUAKE WARS



review

48

HARRY POTTER AND  
THE ORDER OF THE PHOENIX



DE AICI ÎNCEPE  
TOTUL!

68

test comparativ

10 SUPER-TASTATURI  
ÎN TEST



09  
6421887200767

DEMO CIV IV: BEYOND THE SWORD ■ DEAD REEFS ■ GLOBAL CONFLICTS: PALESTINE ■ RIP3: THE LAST HERO ■ SCAVENGER ■ SURF'S UP ■ TRANSFORMERS MODS CAUSALITY EFFECT ■ C&C: ALL STARS ■ INSURGENCY  
FILME BURNOUT PARADISE ■ CALL OF DUTY 4 ■ CRYSIS COUNTDOWN ■ ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS ■ GEARS OF WAR PC ■ HALO 3 ■ LEGO INDIANA JONES ■ LITTLEBIGPLANET ■ MASS EFFECT ■ METAL GEAR SOLID 4  
PATCH COLIN MCRÆ ■ OVERLORD V1.2 ■ TEST DRIVE UNLIMITED UTILITARE KAV ■ FRESH UI 7.88 ■ AVI TO DVD ■ DEFENSEWALL 2.00 EXTRA BONTAGO (FULL) ■ C-EVO (FULL) ■ PAINTBALL 2 (FULL) ■ THE LAST ADVENTURE



# CHIP

## special

**CONCURS**  
câștigă un receptor GPS și  
programe de navigație

**CD INCLUS**

CELE MAI BUNE  
♦ utilitare pentru PDA-uri  
♦ planificatoare de rute  
♦ aplicații GPS gratuite

# Transformă-ți mașina în Automobilul viitorului

## GPS PRIN ROMÂNIA

Software, hărți și acoperire

## ENTERTAINMENT ÎN MAȘINĂ

Soluții antipliectiseală la drum lung

## CALCULATORUL DE LÂNGĂ VOLAN

Propunerile noastre în funcție de bugetul tău



> **AFLĂ CUM SĂ NU TE MAI PIERZI ÎN TRAFIC**

**DIN 26 AUGUST LA CHIOȘCURI  
DE DIFUZARE A PRESEI**

### LEVEL

Vogel Burda Communications SRL  
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brașov  
Tel: 0268/415158; 0723-570511  
0744-754983; Fax: 0268/418728  
E-mail: level@level.ro  
ISSN: 1582-1498

### General Manager:

Dan Bădescu (dan\_badescu@vogelburda.ro)

### Director Editorial

Cătălina Lazăr (catalina\_lazar@chip.ro)

### Redactor-coordonator :

Ovidiu Nedelcu (Rzareth) (rzareth@level.ro)

### Redactor-coordonator adjunct:

Sebastian Bularca (locke@level.ro)

### Redactori:

Vladimir Ciolan (ciolan@level.ro)

Mircea Dumitriu (KIMO) (kimo@level.ro)

Bogdan Amiteteloe (BogdanS) (bogdans@level.ro)

Marius Ghinea (ghinea@level.ro)

Mihai Călin (koniec@level.ro)

### Grafică și DTP:

Adrian Armășelu

(adrian\_armaselu@level.ro)

### Secretar de redacție

Oana Albu (oana\_albu@vogelburda.ro)

### Marketing:

Leonte Mărginean

(leonte\_marginean@vogelburda.ro)

Diana Călin

(diana\_calin@vogelburda.ro)

### Publicitate:

Leonte Mărginean

(leonte\_marginean@vogelburda.ro)

### ON-LINE:

Lucian Bitai (lucian\_bitai@vogelburda.ro)

### Contabilitate:

Maria Parge

Eva Szaszka

(contabilitate@vogelburda.ro)

Adrian Dumitru – Financial Controller

(adrian\_dumitru@vogelburda.ro)

### Distribuție:

Ioana Bădescu

(ioana\_badescu@vogelburda.ro)

Romeo Dumitru

(romeo\_dumitru@vogelburda.ro)

Alex Draghini

(alex\_draghini@vogelburda.ro)

### Adresa pentru corespondență:

O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov

Pentru distribuție contactați-ne

la tel: 0268-415158

### HOTLINE abonamente:

0268-418728, 0368-415003, luni-vineri, orele 13:00-16:30.

### Montaj și tipar:

Veszpremi Nyomda Zrt., Veszprem, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT). Această ediție a revistei LEVEL a fost publicată în 23.000 de exemplare.

Publicație ce beneficiază de rezultate de audiență conform Studiului Național de Audiență. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare Iulie 2005 – Iulie 2006), LEVEL are 127.000 cititori/număr.

### INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

Asesoft	7
D Link	9
Dahon	11
Genesys	19
Best Distribution	31, 41, 45
Autoshow	59
Ultra Pro	73
Flamingo Computers	C4



## Don't play

În timp ce toată suflarea gameristică își petrecea în suferință zilele rămase până la lansarea mega-hitului BioShock, unui tânăr nerăbdător să-și cumpere Madden NFL 08 proaspăt lansat îi surâde șansa. La Toys R US, pentru fiecare Madden 08 cumpărat, primești un discount de 50% pentru un al doilea joc, la alegere. Eroul nostru se gândește să-i dea o șansă BioShock-ului, își exprimă această dorință și, în ciuda faptului că mai erau șase zile până la lansarea oficială, angajatul TRU îl servește. Ce poate fi mai ironic pentru cineva care nu mai visează decât BioShock? Intriga îl găsește pe fanul NFL întrebând mirat, pe forumul NeoGAF, dacă jocul al cărui demo era atent disecat nu ar fi trebuit să fie lansat pentru că el a reușit să-și cumpere unul de la TRU. Și a început nebunia, nimeni nu știa dacă Take Two le-a pregătit o surpriză, angajații TRU nu au fost informați sau Toys R US a ignorat indicațiile publisher-ului și a furat startul. Se pare că nu este vorba de nicio surpriză, așa că rămânem cu ultimele două variante. De asemenea, este greu de crezut că Toys R US ar fi riscat „un scandal diplomatic” și să strice

o relație cu un potențial mare pe viitor. Au fost cazuri izolate, deci profitul nu a fost foarte mare, mai ales că cei nerăbdători să pună mâna pe joc aveau pre-comenzi și, cu toată nebunia lor, nu prea păreau dispuși să plătească pentru două exemplare BioShock. Este foarte probabil ca angajații din mai multe magazine TRU să nu fi dat o importanță prea mare datei de lansare. „What the hell?! Dacă am primit jocul, de ce să țin magazia ocupată?”. Dar mai este posibil, într-o mică măsură, să avem de-a face cu o strategie care să atragă și mai mult atenția asupra jocului. Spun într-o mică măsură pentru că succesul demo-ului lansat pe Xbox Live a fost enorm și oricum aproape doar de asta se vorbea.

În încheiere, revin la norocosul care, pe lângă faptul că a făcut rost de un BioShock în timp ce alții jucau demo-ul pentru a mia oară și visau la data lansării, l-a mai cumpărat și la jumătate de preț. Evident că, după ce a prezentat dovada ultimei sale achiziții, au început să curgă înjurăturile și/sau felicitările. Un răspuns a fost de-a dreptul genial: „Don't play. Wait for us.”

■ Rzareth

## Wait for us



## TOP 3 / REDACTOR



cioLAN

1. Civilization IV – Beyond the Sword
2. Geometry Wars: Retro Evolved
3. Rugby 08



BogdanS

1. BenQ FP241VW
2. Logitech G15
3. Sony Vaio VGN-FZ11Z



Locke

1. Arena Wars Reloaded
2. Ghost Recon Advanced Warfighter 2
3. Geometry Wars: Retro Evolved



Marius

1. Civilization IV – Beyond the Sword
2. Colin McRae: DIRT
3. Rugby 08



Rzarectha

1. Ghost Recon Advanced Warfighter 2
2. Rugby 08
3. Civilization IV – Beyond the Sword



KIMO

1. Geometry Wars: Retro Evolved
2. Colin McRae: DIRT
3. Arena Wars Reloaded



Koniec

1. Civilization IV – Beyond the Sword
2. Ghost Recon Advanced Warfighter 2
3. Rugby 08

## cuprins dvd

## Demo

Civilization IV: Beyond the Sword  
Dead Reefs  
Global Conflicts: Palestine  
Ghost Recon Advanced Warfighter 2 MP  
RIP3: The Last Hero  
Scavenger  
Sherlock Holmes: The Awakened  
Ship Simulator 2008  
Surf's Up  
Transformers

## MODS

Causality Effect  
Command and Conquer: All Stars  
Insurgency  
Project FarCry

## Filme

Brothers in Arms: Hell's Highway  
BioShock  
Bladestorm  
Burnout Paradise  
Call of Duty 4 Dead Silence  
Call of Duty 4 Live Demo  
Crysis Countdown  
Enemy Territory: Quake Wars  
Eye of Judgement  
Folklore  
Gears of War PC  
Guild Wars: Eye of the North  
Halo 3  
Halo Wars  
Heavenly Sword  
Half-Life 2 The Orange Box  
LEGO Indiana Jones  
LittleBigPlanet  
Mass Effect  
Metal Gear Solid 4  
Naruto: Rise of a Ninja  
Project Offset  
Rage  
Resident Evil 5  
Resident Evil: Extinction  
The Simpsons Game  
StarWars: The Force Unleashed  
Too Human  
UFC 2009  
World in Conflict

## Imagini

Beowulf  
Medal of Honor: Airborne  
The Scourge Project  
Warhound  
World of Warcraft: Wrath of the Lich King

## Wallpaper

Beowulf  
Heavenly Sword  
Kane & Lynch: Dead Men  
Screensaver  
Ghost Recon Advanced Warfighter

## Driver

ATI Catalyst 7.6 CCC  
NVIDIA ForceWare 94.24

## Patch

Colin McRae: DIRT v1.2  
Gothic 3 v1.4 Comunity Patch  
Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 v1.02  
Overlord v1.2  
Rainbow Six: Vegas v1.05  
Space Force - Rogue Universe v1.1  
Test Drive Unlimited v1.66A

## Antivirus

Kaspersky Anti-Virus Personal 7.0.0.125 Beta

## Freeware

Fresh UI 7.88  
Maxthon 2.0.2.2961  
nVidia nTune 5.05.47.00  
Quick StartUp 2.2  
RunScanner 0.9.5.0

## Shareware

AVI to DVD Maker 1.9  
DefenseWall 2.00  
PowerISO 3.8  
PowerStrip 3.75 Build 590

## EXTRA

Bontago (versiune completă)  
C-evo (versiune completă)  
Paintball 2 (versiune completă)  
The Last Adventure  
LEVEL DVD Finder

## NOTĂ

Interfața DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL DVD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse.

DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virusilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe DVD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

**ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!**

Orice informații suplimentare se pot obține printr-un e-mail trimis pe adresa alex\_draghini@vogelburda.com

DVD-urile incluse pot fi utilizate în conformitate cu parametrii definiți în standardul Philips - Yellow Book. Editura nu-și asumă responsabilitatea asupra eventualelor pagube provocate de utilizarea DVD-ului în alți parametri decât cei stabiliți în standardul menționat anterior.

## Joc Full!!!

## Pariah

E timpul pentru o schimbare! E timpul pentru FPS! Pariah este un shooter futuristic ce pune jucătorul în pielea doctorului Jack Mason, a cărui misiune este să escorteze, de pe planeta închisă Pământ către un laborator medical din afara sistemului, un subiect criogenizat pe nume Karina, „fericita” purtătoare a unui virus transgenic necunoscut și deosebit de periculos. Una dintre caracteristici unice ale jocului este posibilitatea îmbunătățirii performanțelor armelor din dotare. Diversele modificări transformă armele în mașinării ucigașe de neoprit, iar pe voi în veritabile clone ale lui Rambo. Nouă ne-au plăcut „ustensilele” din Pariah. Acum e rândul vostru să le încercați. P.S. Dacă aveți probleme cu rularea jocului, citiți instrucțiunile din documentul „PARIAH\_FIXES.txt” de pe DVD. Procedați ca atare și nu veți mai avea. Cheers!



## SEPTEMBRIE 2007

Editorial	3	ONLINE	
Știri	6	Jurnal World of Warcraft	60
PREVIEW		CONSOLE	
Need for Speed: Pro Street	14	PlayStation 2	
Space Siege	16	The Bully	62
GTA IV	20		
HANDS ON		HARDWARE	
Enemy Territory: Quake Wars	24	BenQ FP241VW	64
World in Conflict	26	Compro VideoMate V300	65
		Genius PF-801	65
		VIVOTEK 3GPP Network Camera IP7131	65
		ZIO Memphis USB 2.0	
		Portable ENC2020HD	66
		Horizon 2206SW	66
		Kinetix MP-C7095	66
		Epson EMP-TW1000	66
		Sony Vaio VGN-FZ11Z	67
		Gigabyte GP-S6500	67
		Îmbunătățește-ți experiența gamer-istică	
		– 10 super tastaturi în TEST COMPARATIV	68
		Get Mobile	
		i-mate Ultimate 9150	72
		Sharp 904	72
		Haier M600 Black Pearl	72
		LIFESTYLE	
		www.	74
		Ratatouille	74
		The Simpsons Movie	75
		DVD-uri	75
		Patch	76
		MODS	
Insurgency	58	CHATROOM	78
Causality Effect	58	NEXT LEVEL	82



## HEROES OF MIGHT AND MAGIC V: TRIBES OF THE EAST OF THE EAST



Așadar, în septembrie ajunge sperăm și la noi ultimul capitol din Heroes V. Povestea începută cu nunta întreruptă a reginei Isabel va primi un deznodământ, iar profeția despre sosirea lui Dark Messiah va prinde în fine formă. Poate că așa o să înțelegem și care era treaba cu acest Dark Messiah din jocul cu același nume.

Heroes of Might and Magic V: Tribes of the East vine cu o nouă facțiune, orcii, o nouă campanie, un nou nivel de upgrade pentru unități și o mulțime de vrăji, artefacte și clădiri noi. De asemenea va fi stand-alone, ceea ce înseamnă că nu aveți nevoie de DVD-ul Heroes V ca să jucați acest expansion.



## EA, ÎN CĂDERE LIBERĂ

Nici chiar în cădere, chiar deloc, dar se vaită. În ultimele declarații financiare legate de încasările din primul sfert al acestui an fiscal, EA a avut un profit net de 229 de milioane de dolari. Deși suma pare mare, ea este mai mică cu 4% față de încasările de anul trecut, adică o pierdere de 132 de milioane, față de 81 de milioane (pierderile față de anul fiscal 2006). O mare parte din banii făcuți anul acesta au fost aduși de prietenul copiilor și spaima pușcărilor azasba-bla-bla, cum i-o zice, Harry Potter. Neînfricoșatul olar a adus încasări de peste două milioane de dolari, demonstrând încă o dată că rezolvă mult mai multe cu bagheta decât cu pulanul. Oricum, mai multe despre ce are de spus EA despre încasări și predicții puteți citi pe Gamelndustry.biz.



## GTA IV A FOST AMÂNAT

Take-Two a anunțat că lansarea lui GTA IV va avea loc în 2008, nu în octombrie 2007, cum fusese programată inițial. Motivul? „Amânarea a fost esențială pentru a asigura calitatea jocului”. Mai mult, „Le datorăm milioanele de fani, talentatei echipe de producători și acționarilor să ne asigurăm că GTA IV va fi o experiență extraordinară și în același timp una care folosește la maximum avantajele tehnologiei next-gen.” Fiind unul dintre milioanele de fani (și un potențial acționar dacă aș primi o mărire substanțială de salariu... \*ahem\*), mă simt puțin vinovat... Nu-mi datorați nimic, băieți, băgați călugărițele ălea ucigașe, presărați câteva cercetașe păcătoase și vreo cinșpe martori ai lui Iehova cu Biblii automate și din partea mea puteți să-l lansați în octombrie liniștiți. Cui îi pasă de bug-uri când poți comite genocid în drum spre bordel?



## XBOX 360 SE IEFTINEȘTE

Microsoft a confirmat că toate cele trei versiuni ale consolei Xbox 360 s-au ieftinit începând cu 8 august, dar numai în SUA și Canada. Astfel, prețul versiunii standard cu 20 GB a scăzut cu 50 de dolari, până la 349,99 de dolari, versiunea Core (fără HDD) s-a ieftinit cu 20 de dolari, până la 279,99 de dolari, iar Xbox 360 Elite cu HDD de 120 GB costă cu 30 de dolari mai puțin, adică 449,99 de dolari.

Frumos. Pe când și-n Europa?



## SE VOR LANSA

Blazing Angels II: Secret Missions of WWII  
Stranglehold  
Medal of Honor: Airborne  
The Witcher  
Enemy Territory: Quake Wars  
BlackSite: Area 51  
Settlers VI  
MotoGP 07  
Tabula Rasa  
The Sims 2 Bon Voyage  
Settlers VI

## SEPTEMBRIE 2007

Ubisoft  
Midway  
EA  
CD Projekt  
Activision  
Midway  
Ubisoft  
THQ  
NCsoft  
EA  
Ubisoft

# Horizon

# Inspirat de natură

multimedia <  
aplicații de birou <  
jocuri <



## 22" HORIZON TFT 2205SW-TD wide

Diagonală: 22"  
Timp de răspuns: 5 ms  
Conectori: DVI; Contrast: 800:1  
Certificări: TCO '03  
Luminozitate: 300 cd/mp  
Rezoluție maximă: 1680 x 1050  
Unghi vizibilitate orizontal / vertical: 160  
TV-Tuner; Telecomandă; Boxe

prin partenerii:  
distribution  
**ASESOFT**  
www.asesoftdistribution.ro





## HELLGATE: LONDON ÎN NOIEMBRIE

În sfârșit, Electronic Arts și Flagship Studios au avut bunăvoința să ne spună și nouă când o să lanseze Hellgate: London. Deși mă așteptam ca primul lor anunț de acest fel să ne dezumfle cumplit, anunțând o dată gen 2009+, au fost băieți drăguți și ne-au spus că ne vom putea da prin poarta Raiului, Londra, în noiembrie. Mai exact, jocul va fi lansat prima dată în America pe data de 31 octombrie, iar în Europa pe 2 noiembrie. Numai bine să ne jucăm de-a pac-pacul cu monștrii de sărbătoarea noastră națională, Halloween.

## SPLINTER CELL: CONVICTION, AMÂNAT

Ubisoft a anunțat că următoarea incursiune a super-secrețului super-agent Sam Fisher a fost amânată până în primăvara lui 2008, ceea ce înseamnă că nu mai pupăm Splinter Cell: Conviction în noiembrie 2007, ci în al patrulea sfert din anul fiscal 2007-2008, adică prin martie 2008.

Noroc că avem ce juca până atunci.



## NU MAI EXISTĂ IRRATIONAL GAMES

Sper că nu am speriat pe nimeni cu acest titlu. Irrational Games (System Shock 2, Freedom Force, Tribes: Vengeance, SWAT 4 și Bioshock) au devenit de acum 2K Boston și 2K Australia. Această schimbare este o răsplată pentru rezultatul proiectului „Bioshock” și are rolul de a evidenția apartenența Irrational la marea și fericita familie Take Two. Bineînțeles că toate părțile implicate au lansat declarații cu mulți de „Suntem mândri că/să” în text și uite așa Irrational s-a transformat în 2x2k. Păcat, am rămas fără un nume foarte îndrăgit.



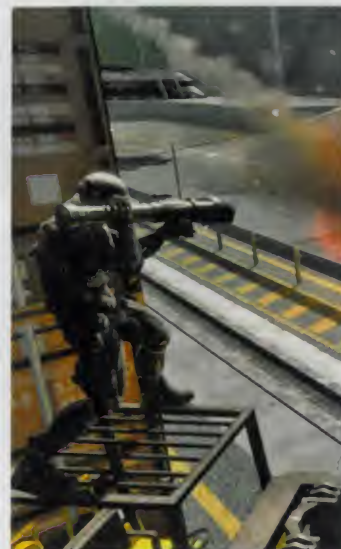
## UBISOFT PROPULSEAZĂ NITROBIKE EXCLUSIV PENTRU WII

Ubisoft a anunțat că va lansa jocul Nitrobike exclusiv pentru Wii, în luna noiembrie a acestui an. Realizat de Left Field Productions, compania care a dezvoltat și Excitebike 64 pentru Nintendo 64, Nitrobike va fi publicat și distribuit de Ubisoft. Jocul este un arcade care le va da jucătorilor posibilitatea să conducă motociclete cu reacție, întrecându-se în curse contracronometru cu adversari pe măsură, în mod multiplayer și mod online unic.

„Suntem încântați să aducem primul joc de motocros pentru Wii”, a afirmat Jay Cohen, vicepreședintele diviziei editoriale la Ubisoft. „Poseorii de console Wii vor îndrăgi cu siguranță Nitrobike, un joc cu un gameplay plin de amuzament și adrenalină.”

## CRYSIS, ÎN NOIEMBRIE

Planurile financiare pe care le are EA pentru perioada imediat următoare au scos la iveală, printre alte chestii mai mult sau mai puțin interesante, data de lansare a îndelung așteptatului FPS Crysis. Evident, este vorba despre o amânare, altfel n-aș fi scris degeaba, EA modificând data lansării, anunțată anterior pentru perioada iulie - septembrie 2007, pentru noiembrie. 16 noiembrie.

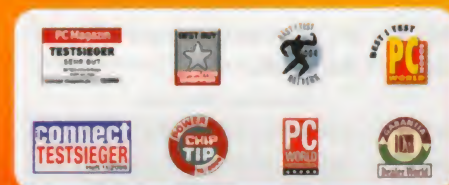


# Tehnologia Wireless 11 aN i garantată

## DIR-635

### D-Link Wireless N Router

1x 10/100 WAN  
4x 10/100 LAN  
Interfață wireless 802.11 draft N de 300Mbps  
Criptări WEP, WPA și WPA2  
Dublu firewall NAT și SPI



### DWA-547

D-Link Wireless N  
PCI Adapter



Card PCI  
Interfață wireless 802.11 draft N 300Mbps  
Criptări WEP, WPA și WPA2

### DWA-142

D-Link Wireless N  
USB Adapter



Card USB  
Interfață wireless 802.11 draft N 300Mbps  
Criptări WEP, WPA și WPA2

### DWA-645

D-Link Wireless N  
CardBus Adapter



Card PCMCIA  
Interfață wireless 802.11 draft N 300Mbps  
Criptări WEP, WPA și WPA2

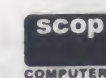
Distribuitori autorizați



Elkotech Romania - www.elko.ro



LASTING System - www.lasting.ro



SCOP Computers - www.scop.ro

WIRELESS  
by D-Link

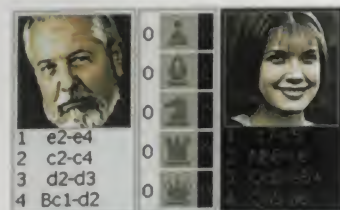
N

D-Link®  
Building Networks for People



## SAH DE LA UBISOFT

Ubisoft a anunțat publicarea jocurilor Chessmaster: Grandmaster Edition pentru PC, dezvoltat în studioul din București (Chessmaster X) și Chessmaster: The Art of Learn-



ing pentru Nintendo DS, dezvoltat în studioul din Sofia. În ambele jocuri, Josh Waitzkin, Maestru internațional, de opt ori câștigător al Campionatului Național de Șah al Statelor Unite, îi învață pe jucători tehnicile care stau la baza jocului de șah și cum să își perfecționeze aptitudinile pentru a deveni maștri, cu ajutorul cursurilor și al tutorialurilor ce se găsesc în cartea sa The Art of Learning (Free Press). Jucătorii vor putea să pună în practică tacticile învățate în mod single player sau să își provoace prietenii la diverse competiții amuzante, în mod multiplayer via LAN sau internet.

„Șahul este jucat de milioane de oameni din toată lumea, iar extinderea seriei Chessmaster pentru Nintendo DS va da posibilitatea fanilor să

## CHESSMASTER GRANDMASTER EDITION

poată lua jocul cu ei, oriunde ar merge”, a afirmat Tony Key, vicepreședintele diviziei de marketing a Ubisoft.

Elemente cheie:

- Învață de la campionul Josh Waitzkin: Folosind principiile enumerate în cartea sa The Art of Learning, Josh plasează jucătorii în locul său, în câteva din situațiile în care s-a aflat de-a lungul carierei sale.

- Multiplayer wireless: Opțiunea wireless a consolei DS face posibilă înfruntarea a doi jucători. Există o varietate de jocuri interesante în mod multiplayer, printre care: Dark Chess, unde piesele adversarului sunt invizibile; Extinction Chess,

unde învingător este cel care capturează primul toate piesele adversarului; și Losing Chess, un joc care răsplătește jucătorul care pierde primul toate piesele.

- Jocuri celebre: Jucătorii au acces la 900 de jocuri de șah dintre cele mai faimoase, care sunt comentate pentru a ajuta jucătorul să deprindă în acest fel noi strategii.

- Șah-mat: Jucătorul va avea parte de o distracție maximă datorită arsenalului de 600.000 de jocuri pe care le are la dispoziție.

Lansarea jocurilor Chessmaster: The Art of Learning și Grandmaster Edition este prevăzută în octombrie 2007.

## WARHOUND

Polonezii de la Techland Software (Call of Juarez, Chrome, Xpand Rally) lucrează la Warhound, un FPS presărat cu elemente RPG, care vă va oferi se pare liberul arbitru. În acest joc primiți rolul unui mercenar care



are opțiunea să-și aleagă contracte, să se dezvolte pe plan personal sau să frece menta. Sună cunoscut? Mai exact, va depinde



de voi dacă și când să mergeți în misiuni, dacă vreți să vă luați licența de înotător sau dacă vreți să vă calificați pentru a folosi arme grele etc. Vine în 2008.

## LEVEL TOP 10

1. Overlord	Codemasters
2. The Elder Scrolls IV: Shivering Isles	Bethesda
3. S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	THQ
4. Tomb Raider: Anniversary	Eidos
5. Lost Planet: Extreme Condition	Capcom
6. The Lord of The Rings Online: Shadows of Angmar	Codemasters
7. Command & Conquer 3: Tiberium Wars	EA Games
8. Microsoft Flight Simulator X	Microsoft Game Studios
9. Driver: Parallel Lines	Ubisoft
10. Halo	Microsoft Game Studios

## MICROSOFT GAME STUDIOS ÎN COMEDIE

Mulțumită celor de la Game Informer, aflăm cât de mult îi interesează pe cei de la Microsoft ceea ce se întâmplă în firma lor. Și nu vorbesc despre Carlita, femeia de serviciu, ci despre Shane Kim, vice-președinte al Microsoft Games Studios. Într-un interviu acordat celor de la GI, Shane Kim a vrut să facă un mare anunț, dar... stupoare... anunțul fusese deja făcut cu doi ani în urmă. Surpriza pregătită de Kim era lansarea următorului Resident Evil și pe Xbox 360, anunț ce l-a lăsat indiferent pe redactorul revistei, care i-a spus interlocutorului că acest anunț a fost făcut acum doi ani.

Bine că nu a venit să anunțe lansarea 360-ului.



## HEROES PE CALCULATOR!

Ubisoft, în nemărginita sa mărinimie, s-a hotărât se ne dea posibilitatea să fim o stripteuză! Glumesc... De fapt, nu poți să știi niciodată... Oricum, Ubisoft a anunțat semnarea unui acord de licență cu Universal Pictures Digital Platforms Group pentru a dezvolta și publica un joc video bazat pe acțiunea seriei TV „Heroes”. După cum probabil știți, una dintre eroinele serialului era o mare stripăriță pe net.

În Statele Unite, primul sezon al seriei regizate de Tim Kring a atras peste 14 milioane de spectatori pe săptămână, fiind unul dintre cele mai populare seriale în rândul publicului cu vârsta între 18-49 de ani. „Heroes” este în prezent difuzat în mai mult de 30 de țări de pe mapamond și a fost clasat de către revista Time în topul primelor zece emisiuni televizate în 2006. Nu toată lumea admiră supereroii cu

chiloții pe afară și îmbrăcați în colanți cu sclipici.

„Având o acțiune plină de suspans și personaje deosebite, seria pare predestinată să devină un joc video,” a afirmat Christian Salomon, vicepreședinte al diviziei mondiale de licențe a Ubisoft. „Jocul le va oferi oamenilor posibilitatea să interacționeze direct cu universul captivant din „Heroes” și suntem convinși că-i va atrage atât pe fanii seriei, cât și pe amatorii de jocuri video.”

„Colaborarea cu Ubisoft la dezvoltarea jocului se anunță a fi una foarte interesantă,” a afirmat Tim Kring, producător executiv și creator al „Heroes”. „Ubisoft a dovedit de nenumărate ori că are capacitatea de a transforma licențele în jocuri de excepție.”

Eu vreau să mă joc cu ăla care are ochelarii cu care vede prin zid și care respiră prin piele sub apă!



## LEGO INDIANA JONES

Încurajați de succesul celor două jocuri LEGO Star Wars, oamenii cu putere de decizie de la LucasArts (Forța polimerului fie cu ei!) s-au hotărât să-l îmbrace în plastic pe bătrânul Indiana Jones și să-l scoată în lume după lansarea celui de-al patrulea film din seria care m-a convins că arheologia se face cu biciul și nu cu lopățile și târnăcopul cum vor ăia de pe Discovery să credem.

LEGO Indiana Jones este produs de aceiași oameni care au plastifiat Forța în LEGO Star Wars (Traveller's Tales) și va vedea lumina zilei în vara lui 2008 (probabil la scurt timp după lansarea din mai a lui Indiana Jones 4). Să-i fie aventura ușoară...

## Bicicleta pliantă MATRIX



www.bicicletepliante.ro  
www.dahon.com

## DAHON



O bicicletă pliantă cu prestanță, rapidă și performantă: o combinație de „mountain bike” și „road bike” într-un stil aparte. „Băiatul rău” în oraș, pe drumuri de țară sau pe cărări de munte. Pliere rapidă în doar 15 secunde.

> încapă în portbagaj  
> încapă în lift  
> încapă în debara  
> încapă chiar și... sub banca de la școală!!



### Componente premium:

Cadru din aluminiu designed by Joe Murray; furcă cu suspensie Suntour NEX, cu blocare și reglare; 3x8 viteze cu derailleur SRAM X7; jenți WTB SX24 doublewall; frâne disc Shimano BR; butuci Shimano RM65; pinioane Shimano HyperGlide; pedalier FSO Dynadriver; ghidon Ritchey Rizer; șa SDG BelAir RL; pompă de aer sub șa; anvelope de viteză Continental SportContact. **Garantie 2 ani**

**Bonus:** set suplimentar de anvelope „all terrain” Schwalbe și apărători de noroi SKS



## THE HUNT

Direct din Moscova, Buka Entertainment și Orion Games anunță primele detalii legate de jocul The Hunt. Este vorba despre un FPS în a cărui descriere întâlnim și nelipsita promisiune de a revoluționa acest gen.



Spicuim câteva dintre cele mai atrăgătoare elemente caracteristice ale jocului. Tehnologia AGEIA PhysX ne va permite nu numai să spargem fiecare geam, perete sau bibelou, dar ne va lăsa să și



folosim ca arme bucățile rezultate. Adică pui umărul într-un perete, dai cu el de pământ, scotocești prin moloz și arunci cu cărămizile după Omul Negru. Personajul principal nu este un super soldat antrenat de Chuck Norris, ci un om de pe stradă care se nimereste să fie într-un moment nepotrivit la locul nepotrivit. Așa că nu va avea prea mari șanse într-o luptă mano a mano, ci va trebui să folosească tertipuri mișelești. Adică: Stealth! Se ascunde în spatele banditului și printr-o serie de combinații speciale îi va rupe fâșul. Ce am putea cere mai mult decât să fie mai bun ca Bioshock?



## CHIP SPECIAL AUTOMOBILUL VIITORULUI

Începând cu data de 26.08.2007, la chioșcurile de presă din toată țara poate fi găsită o nouă ediție a revistei CHIP Special, dedicată tehnologiilor de navigare și entertainment în mașină. Revista își propune să ofere cititorilor deopotrivă soluții pentru alegerea sistemelor potrivite în funcție de necesități, configurația mașinii și de buget, precum și toate uneltele și indicațiile necesare pentru utilizarea acestora cu maximum de eficiență. Sunt analizate soluțiile de navigare disponibile pe piața autohtonă, ca și produsele destinate destinderii șoferului și pasagerului la drum lung sau în aglomerațiile urbane, începând cu deja simplele MP3 playere și până la sisteme de



redare DVD/DivX cu ecrane LCD în bord, pe plafon, pe tetieră, în parasolar și chiar în oglinda retrovizoare. Sunt prezentate, de asemenea, sisteme de navigare formate din laptop și software, PDA și GPS, precum și configurații CarPC. Nu au fost uitate ghidurile de cumpărare și testele de PDA-uri cu GPS. La cele prezentate mai sus se adaugă prezentări ale celor mai noi și mai bune programe de navigare de pe piață, sfaturi pentru configurarea rutelor online și suite de aplicații shareware utile pentru PDA. CHIP Special conține concursuri inedite, cu premii în receiver-e GPS și aplicații de navigare. Vă invităm, așadar, ca din 26.08.2007 să căutați revista la chioșcurile de presă din orașul vostru!

[www.chip.ro](http://www.chip.ro)

## DUKE NUKEM PE XBLA

George Broussard, marele boss de la 3D Realms, a declarat că Duke Nukem s-ar putea să apară și pe Xbox Live Arcade. „Am discutat cu oamenii de la Microsoft și avem o echipă care s-ar putea ocupa de portare. Momentan așteptăm 'binecuvântarea' celor de la Microsoft”. Să sperăm că Microsoft o să dea undă verde proiectului, iar noi o să câpătăm ceva de făcut până la apariția eternului Duke Nukem Forever.



## DEPENDENȚII DE MMO-URI NU SUNT PUSTNICI

Un studiu recent, realizat de Nottingham Trent University pe un eșantion de 1 000 de gameri „culeși” din întreaga lume, și publicat în CyberPsychology and Behaviour, a reușit să clarifice mitul conform căruia jucătorii de MMO-uri sunt niște adevărați lupi singuratici. Să ne uităm puțin peste rezultate. Aproape 75% din cei intervievați și-au făcut prieteni on-line. Dintre aceștia, aproape jumătate s-au cunoscut în „spațiul real”, iar unul din zece a reușit să-și

„cunoască” (în stil biblic) „partenera de raid”. Mai mult, în jur de 81% joacă alături de prietenii (sau familia) din viața reală. Circa 30 de procente au fost atrași (elfițele arată bine) de alt jucător (sau jucătoare), iar 40% preferă să poarte „discuții de suflet” cu prietenii din lumea cea virtuală și colorată. Acum vă las. Must... play... WoW. Oamenii ăștia au reușit mai mult decât mine în zece ani de bătut cârciumile. Damn you, real life!



## DIRECTX 10.1 COMPATIBIL CU PLĂCILE DX 10

După ce mai multe site-uri au anunțat că DirectX 10.1 nu va avea support pentru plăci de DX10 și jumătate de planetă a început să-i injure în cor pe cei de la Microsoft, 8800-uri și HD2900XT-uri se pregăteau să zboare pe geam, oamenii au început să-și descarce Ubuntu și probabil câteva mulțimi au plecat cu torțele spre Wash-

ington USA, se pare că Bill Gates și fiii sunt nevinovați de acuzele aduse. DirectX 10.1 se va înțelege de minune cu hardware-ul DX10 și tot scandalul a fost de prisos. Situația a fost lămurită de Sam Glassenberg, Lead Program Manager la Microsoft, într-un interviu telefonic acordat site-ului next-gen.biz. Ar fi fost prea de tot.

Microsoft  
DirectX 10

## LIVE ARCADE PENTRU WINDOWS

O veste cum nu se poate mai bună. Microsoft s-ar putea să lanseze serviciul Live Arcade chiar din acest an. Această informație a apărut după evenimentul Gamefest 2007 care a avut loc în Seattle. O dată cu lansarea pentru Windows, Microsoft va trebui să infrunte o concurență numeroasă reprezentată atât de portalurile de download cât și de platformele de distribuție digitală, exemplul cel mai cunoscut fiind STEAM. Cu ce titluri sunt în acest moment pe Live Arcade noi suntem siguri că se vor descurca foarte bine.



## DISNEY INTERACTIVE STUDIOS ANUNȚĂ SERVICIUL DGAMER

Fanii jocurilor video Disney se vor putea conecta între ei din întreaga lume prin DGamer, o funcție inovatoare ce va fi lansată, pentru început, în America de Nord în mai 2008, exclusiv în toate titlurile Disney Interactive Studios pentru Nintendo DS. DGamer va oferi o comunitate în care jucătorii de jocuri video vor putea interacționa,



website-ul Disney.com. DGamer a fost timpul media briefing-ului Disney Interactive Studios la E3 Media & Business Summit 2007.

Folosind conexiunea Nintendo Wi-Fi în Nintendo DS, DGamer va permite jucătorilor să interacționeze și să facă chat între ei, local sau prin Internet. Utilizatorii DGamer vor putea crea avataturi personalizate, să-și facă noi prieteni, să facă chat cu prietenii, să vadă scorurile prietenilor, și să voteze în sondaje de opinie.

DGamer va fi inclus fără costuri suplimentare în jocurile Nintendo DS al Disney Interactive Studios ce vor apărea anul viitor, bazate pe franșize populare, precum The Chronicles of Narnia: Prince Caspian și Spectrobes II.

Nintendo®

personaliza și partaja conținut între consolele Nintendo DS, dar și pe computere folosind

## UBISOFT ȘI 20TH CENTURY FOX ÎȘI UNESC FORȚELE PENTRU „AVATARUL”

Ubisoft, unul dintre cei mai importanți editori de jocuri video din lume, a anunțat că va dezvolta și publica un joc video bazat pe acțiunea filmului Avatar, de la Twentieth Century Fox. Avatar este următorul film ce va fi realizat de James Cameron, în a cărui filmografie se regăsesc: Titanic, True Lies, The Abyss, Aliens, The Terminator și Terminator 2: Judgment Day.

Avatar redă povestea unui fost pușcaș marin care este trimis fără voia sa pe o planetă



necunoscută, plină de vietăți extraterestre. La fel ca un Avatar, un spirit uman aflat într-un corp străin, personajul se simte sfâșiat între două lumi, într-o luptă disperată pentru propria supraviețuire și pentru cea a speciilor indigene. Inițiat cu mai bine de zece ani în urmă, Avatar este primul film regizat de Cameron după succesul obținut în 1997 cu „Titanic”. WETA Digital, câștigătoare a premiului Oscar și renumită pentru munca depusă la realizarea trilogiei „The Lord of the Rings” și a peliculei „King Kong” va integra un nou gen de imagine bazată pe noi tehnologii CGI pentru a transforma peisajul și personajele în imagini artistice 3D care vor cufunda publicul într-o lume necunoscută, plină de creaturi, personaje și peisaje incredibile.

„Suntem încântați să colaborăm cu 20th Century Fox și James Cameron la realizarea acestui important proiect. Scenariul, intensitatea vizuală și efectele speciale reprezintă surse de inspirație excepționale pentru a crea o experiență interactivă unică”, a afirmat Yves Guillemot, chief executive officer al Ubisoft.

„Echipele de creație Ubisoft sunt nerăbdătoare să reconstituie peisajul 3D realizat de Cameron pentru a obține un joc care va cuceri atât pe fanii jocului, cât și pe cei ai filmului”.

Lansarea jocului și a filmului sunt prevăzute pentru luna mai 2009.





NEED FOR SPEED

## PRO STREET

## Se rescrie istoria?

La prezentarea făcută la E3 jocului NFS: Pro Street, s-a făcut un anunț care a băgat în fibrilații tot omul amator de jocuri cu mașini. În NFS: Pro Street se reintroduce Damage pentru mașini. Adică ne vom întoarce un pic pe timpul lui NFS: Porsche Unleashed, care, după mine, a fost cel mai bun joc al seriei NFS. John Doyle, un producător al jocului, vine în sprijinul prezentatorului de la E3 și ne spune că, în sfârșit, s-au luat la cunoștință și doleanțele publicului larg și s-a implementat acest sistem de damage care, spune el, va fi ceva fantastic. Tot el declară că jucătorii de NFS cer în mod constant doar de trei ani de zile acest lucru, dar eu cred că mai degrabă o fac de șapte ani. Este o mișcare extraordinară făcută de EA, deoarece se vor recăștiga o mulțime de jucători care au migrat de la seria NFS, devenită din ce în ce mai arcade, către alte simulatoare mai serioase. Eu recunosc că nici nu am jucat NFS: Carbon, mulțumindu-mă să mă uit la cel din jur și să spun pas. Niciodată nu am avut o pasiune pentru folosirea unui parapet în luarea unei curbe sau pentru verificarea stabilității fiecărui stâlp de pe traseu fără ca măcar să apară o crăpătură pe parbriz. Dar acum... ehee... acum se schimbă calimera.

## Fără poliție!

Nu se spun prea multe despre povestea din spatele jocului, dar nici nu cred că este prea mult de spus. EA a trecut peste teribilismul curselor ilegale de stradă și a ajuns la chestii mai serioase. De această dată nu ne vom mai alerza prin orașe, evitând traficul nebun și fugind atât de poliție, cât și

de restul competitorilor. Traseele vor fi unele dedicate în mod exclusiv curselor organizate la sânge și care sunt copiate după piste consacrate ale genului. John Doyle chiar se bate cu pumnii în piept că de reale sunt zonele prin care ne vom da cu mașina, ținând să puncteze foarte clar că a fost prin diferite părți ale lumii pentru a face copii la indigo ale traseelor. Nu știu câtă lume îi va verifica spuselor, dar trebuie să îl credem pe cuvânt.

## Cu cheia franceză într-o mână

Pregătiți-vă pentru o experiență originală oferită de EA cu niște mașini pe care puțină lume a avut posibilitatea să le testeze într-un joc până acum și mai puțină lume în viața de zi cu zi. În mod normal, mașinile ProStreet sunt destinate curselor drag și sunt ușor recunoscute datorită roților din spate supradimensionate pentru o aderență mai bună și motoarelor supraalimentate V8 de capacitate foarte mare. NFS Pro Street va avea, după spuselor producătorilor, cea mai mare bază de date cu piesele custom oferite pentru a îmbunătăți performanțele mașinilor. Mii de



Eat my dust, suckers!



Sayoko Ohashi



Krystal Forscutt

prea știu cum arată o șurubelniță sau o bujie (de ex. eu) deparece nu se va pastra sistemul clasic de evaluare a performanțelor unei piese. Astfel, ele nu vor mai purta nume care vorbesc de la sine (turbo kit 1-2-3 ș.a.m.d.), ci adevăratele lor nume cu care se găsesc pe piață. Soluția găsită de EA la această problemă este una foarte interesantă. Așadar, fiecare jucător care se simte maestru constructor de mașini va putea pune pe net configurațiile considerate a fi cele mai potrivite pentru o mașină în parte, iar cei care nu se descurcă singuri vor putea da jos direct din joc schitele dorite. Mă abțin totuși de la a lua de bune aceste declarații deoarece nu cred că ne vom prinde urechile chiar în halul ăsta la personalizarea mașinii. Aș putea da un singur motiv: prețurile pieselor vor vorbi de la sine.

## Fotorealistic Beaver

Din punct de vedere grafic, jocul se vrea a fi o mare capodoperă. Interviuurile cu producătorii și filmulețele puse la dispoziție publicului larg lasă să se înțeleagă faptul că NFS Pro Street va fi unul dintre jocurile a căror grafică sfidează realitatea. Deși s-a lasat deoparte o mare parte din personalizarea

grafică a mașinilor (fără neoane sau alte idiotenii), mașinile și traseele vor fi ceva nemaivăzut. De departe, după cum spun și producătorii, cea mai mare importanță i s-a acordat fumului. Fumul scos de roți când faci un burn-out, fumul scos de



Vecine, ai un cablu de curent?

motor când a crăpat, fumul scos de țeava de eșapament a mașinii din față, ce mai... fumul va vinde produsul. Acest lucru nu îl spun eu, ci același John Doyle care într-un interviu de trei minute a vorbit mai ceva ca renumitul Ilie Dobre. Unul dintre cele mai impresionante lucruri legate de fum pe care le-am văzut în

filmele de prezentare este momentul în care el se învârtă pe roată când unul dintre prezentatori face un burnout pe loc. Nu mai vorbesc despre cel în care același individ se învârtă pe loc până când mașina aproape nu se mai vede de fum.

În momentul în care dai cu mașina de un perete, să te aștepti la un adevărat festival al bucăților de metal, fibră de sticlă și plastic, care vor sări în toate părțile. Sistemul de damage vrea să fie foarte avansat, fiecare componentă a mașinii acționând și dezasamblându-se separat de rest. Dacă vei trosni doar oglinda de o margine a mantei, aceasta va rămâne agățată într-o sârmă și îți va cloncăni tot drumul ca să te enerveze. Și asta nu este tot. În funcție de cât de tare dai de parapete, mașina se va resimți și se va comporta pe potrivă. Gata cu arcade-ul! Woohoo!!! In your face!

## Chiquitas!

Nici un NFS care se respectă nu poate fi lipsit de aportul calitativ al măcar unei tipe mișto care să se fâșie prin fața șoferilor, distrăgându-le atenția. De această dată, vom avea parte de două bucăți marca Eva. Una dintre ele este (ab)originară din Australia și este o fostă participantă la un Big Brother cu canguri. Se numește Krystal Forscutt și a apărut în poziții destul de dezvăluitoare printr-o gașcă de reviste, inclusiv prin FHM. Cea de-a doua reprezentantă a sexului frumos și deștept foc este Sayoko Ohashi, cunoscută (de voi poate, că de mine nu) din filmul Shin Onimusha: Dawn of Dreams.

Încheind cu ce a fost mai frumos din tot jocul, mă voi duce să gugălesc niște poze mai indecente cu cele două dive și să mă mai uit o dată la filmele demonstrative din joc, căci tare frumoase sunt.

■ **Koniec**

- Producător EA Games
- Distribuitor EA
- ON-LINE [www.ea.com/nfs/prostreet](http://www.ea.com/nfs/prostreet)
- Data lansării noiembrie 2007



Walker, polițist spațial

# SPACE SIEGE

## Asaltul ultimei frontiere

Dintre toți pretendenții la coroana lui Diablo II, Dungeon Siege s-a aflat cel mai aproape de tronul jocului care a dat tonul uneia dintre cele mai mari isterii din istoria jocurilor pe calculator. Oamenii de la Gas Powered Games nu s-au mulțumit cu locul al doilea, au încărcat catapultele și au asaltat pentru a doua oară fortăreața ocupată de același Diablo II. Din nou, slujbași aflați „în serviciul” lui Dungeon Siege 2 aproape au pătruns în sala tronului, dar și de data aceasta au scăpat ca prin urechile acului de acuzația de regicid. După două încercări eșuate - presupunând că

scopul principal a fost răsturnarea lui Diablo din topurile gamerilor grăbiți - Chris Taylor și trupa lui de la Gas Powered Games s-au prins că este aproape imposibil să-l învingi pe Diavol la el acasă folosindu-te de propriile-i arme. O schimbare de tactică era absolut necesară și, prin urmare, Chris Taylor, materia cenușie din tărâcuța lui Supreme Commander, a copt o idee măreață: „să fie în spațiu și să i se spună...” \*pauză de efect\*... Space-ace-ace-ace Siege-iege-iege-iege!!!!”.

Lumina de la capătul tunelului



## Siege-ul nostru carele ești în Space...

Recunosc că anunțul de la E3 m-a luat pe nepregătite. Ok, deștepții de la Gas Powered Games au văzut că Pământul nu mai suportă încă un hack and slash fantasy, așa că au mutat coșmelia în spațiu, i-au dat un nume demn de filmele proaste ale anilor '50 și se așteaptă să fie venerați pentru originalitatea ideii. Right! Ce ți-e și cu prejudecățile ăstea care, ale naibii, se mai și confirmă în 80% din cazuri. Totuși, având în vedere că am început să mă satur de fantasy, că personajele principale sunt Chris Taylor și trupa lui și că am ucis prin epuizare două mouse-uri în Dungeon Siege, le-am acordat prezumția de nevinovăție și am săpat puțin mai adânc în căutarea unor detalii care să mă convingă că Space Siege va fi mai mult decât un Dungeon Siege printre stele. N-am găsit prea multe, jocul fiind anunțat relativ recent. Crâmpiele de informație „scăpate” de „piari” și vreo două interviuri acordate de Taylor unor curioși n-au reușit să declanșeze o epifanie în scepticul din mine, însă s-au dovedit îndeajuns de interesante încât să-mi gâdile curiozitatea. Dar să vă spun ce-am aflat până acum.

A început dezincsecția!



Foc de voie

Pentru început, Taylor a recunoscut că în trecut personajele și povestea n-au fost principalele sale griji. Îi dau dreptate, în Dungeon Siege n-am rupt mouse-ul făcând scroll-ing prin conversații. În Space Siege, se laudă el, lucrurile vor sta cu totul altfel. Seth Walker, eroul asediului spațial (o să aflați în curând cine e și ce-i poate pielea) nu va fi o simplă grămăjoară de poligoane cu personalitatea unui dovleac, ci va deveni un personaj într-o

poveste complexă, care nu va mai fi tratată ca o simplă scuză pentru un măcel de proporții galactice.

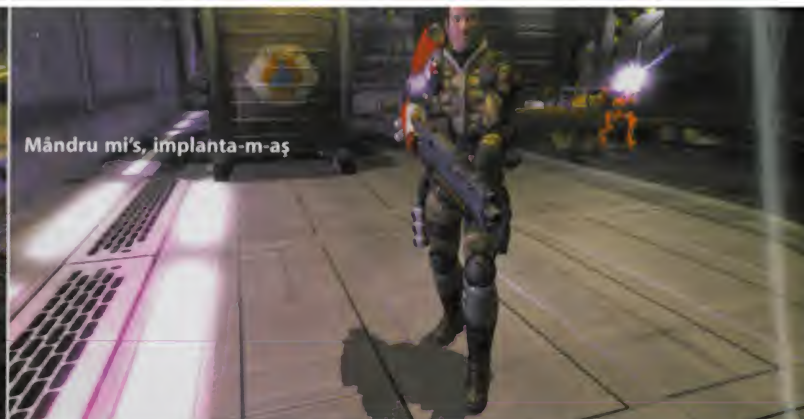
## „Deratizarea muștelor”

V-am promis că o să vă spun ce hram poartă sus-numitul Seth Walker. Să o luăm cu începutul. Omul, fășneț cum îl știm și mereu nemulțumit de poziția lui în Univers, a luat-o la pas printre stele în speranța că spațiul cosmic se va dovedi o gazdă mult mai tolerantă la măgăriile lui decât bătrânul Pământ. ISCS Chrysanthemum, prima navă-colonie, a părăsit Terra în anul 2056. În următorii 138 de ani, optsprezece asemenea nave și-au luat zborul către stele, fără ca vreuna să găsească o planetă prietenoasă, unde să-și „verse” încărcătura. Incapabile să-și îndeplinească misiunea, navele s-au transformat în stații spațiale permanente, iar povestea noastră s-ar fi terminat aici dacă pe radarele coloniștilor n-ar fi apărut Elysium IV, un „bolovan” capabil să-i suporte pe mofturoșii pământeni. Odată înfipt în solul „elizian” sapiensul nu și-a făcut renumele de răș și, într-un timp record, a reușit să-i scoată din sărite pe băștinași (rasa

Trage, trântore!







PREVIEW

Mândru mi's, implanta-m-aș

Ale naibii muște!

Kerak), o clică de alieni cătrăniți, asemănători goangelor din Starship Troopers. „Insectoizii” n-au stat mult pe gânduri, au pus mâna pe furcile laser și pe coasele ionice și, într-un final, au reușit să alunge paraziții bipezi de pe planetă. Mai mult, hotărâți să scape Universul de gunoaie, bătaioșii Kerak au invadat Terra. Oamenii, acum o rasă pe cale de dispariție, și-au înghesuit „reprezentanții” în cinci nave și i-au catapultat în vidul cosmic, cu speranța că vor supraviețui îndeajuns de mulți încât să nu se ajungă la incest atunci când vor fi nevoiți să reclădească civilizația umană. Ghinionul i-a urmărit în continuare pe sărmanii oameni, patru nave fiind distruse în timp ce încercau să spargă blocada extraterestră. Viitorul devine și mai sumbru (shhh, ei nu știu asta) atunci când soarta umanității ajunge în mâinile unui inginer din echipajul navei Armstrong, singura „supraviețuitoare” a măcelului intergalactic.

## Keep talking. Seth Walker.

Inginerul Seth Walker, văr bun cu artistul Johnny Walker și individul pe care îl vom controla pe tot parcursul jocului, se trezește subit în postura de salvator al viitorului umanității. În spațiu. Ca orice inginer-erou, Walker pune mâna pe cheia franceză, scoate șurubelnița din cizmă și tranzistorii explozivi din șerpar și pornește cruciada împotriva alienilor infiltrați la bordul coșmeliei spațiale Armstrong.

Taylor a recunoscut că în procesul de creație al unui joc din specia lui Dungeon Siege, dialogurile de calitate și un voice acting decent au fost considerate un lux și au primit atenție doar în măsura în care aceasta nu dăuna celorlalte elemente (nu trebuie să vă spun care, dependenților de Diablo!) considerate esențiale. În Space Siege, situația se va schimba, promite același Chris Taylor. În primul rând, personajul principal, Seth Walker, se va distanța considerabil de tiparul eroului mut din H&S-ul clasic. Nu este o bucată amorfă de lut care ne este dată spre modelare la începutul jocului, este un personaj în toată puterea cuvântului. „Este Gordon Freeman al nostru, doar că poate să vorbească. Și are ceva care te face să-l plăci” glumește Taylor. Duse vor fi și NPC-urile a căror singură slujbă e să vagabondeze prin

peisaj în așteptarea „comisiei de recrutare”. Seth va salva omenirea însoțit doar de companionul său robotic, HR-V, o minune portocalie a tehnicii moderne.

## Minitehnicus în spațiu

Povestea va evolua în funcție de alegerile morale făcute „pe drum”, ceea ce înseamnă că în mod sigur vom avea parte de câteva finaluri alternative (sperăm la cât mai multe). Partea cea mai interesantă este apariția unei relații strânse între sistemul de dezvoltare al personajului și bunul mers al storyline-ului. Se pare că direcția în care „vor curge” evenimentele este dictată și de modul în care îl „creștem” pe Walker. Nu este clar ce sistem „arpigistic” va fi adoptat în Space Siege, unul complet nou sau unul cu vag miros de Dungeon Siege 2, dar se pare că la bază vor sta implanturile cibernetice. Cu fiecare implant, Seth va prinde puteri noi, dar își va pierde o părticică de umanitate. Lucrul cel mai trist este că odată cu umanitatea dispare și respectul semenilor. NPC-urile „organice” vor fi mult mai recalcitrante în fața unei jumătăți de om călare pe jumătate de robot șchiop. Pe de altă parte, dacă renunțați la binefacerile tehnologiei, pierdeți acel sentiment de „uberness” pe care numai ochii cu raze X și un braț de metal cu bicepsul cât un pepene vi-l pot oferi, dar câștigați încrederea semenilor și, odată cu ea, accesul la anumite ramuri (interzise cyborgilor) ale storyline-ului. Perspectiva este cât se poate de interesantă: rejucabilitate imensă, nu trebuie să auzim aceeași poveste dacă ne hotărâm să experimentăm un „build” nou. Câștig pe ambele planuri. Nu mai spun de problemele existențiale pe care o să ni le punem între două băți cu insectele. Merită să-ți sacrifici umanitatea pentru a salva rasa de la piere? Mai mult, merită omenirea un asemenea sacrificiu? Dar dacă o poți salva fără să plătești prețul suprem? Merită efortul? Sau ce-ar fi să vă salveze altcineva? Mda, atâta filosofie mi-a făcut sete. Băiete, o bardacă de ulei fin la băiatu', că-mi scârțâie maxilarul!

## Space Stuff

Bineînțeles că s-a pus și eterna problemă a „loot”-ului. Din ce ați putut vedea până

acum, Space Siege se îndepărtează din ce în ce mai mult de tiparul H&S-ului cel de toate zilele. Drept urmare, și oferta de obiecte va suferi modificări. Taylor a promis că nu ne va împovăra cu o cantitate absurdă de obiecte, cum crede că a făcut-o în DS. Cum Space Siege nu este destinat exclusiv ahtiaților după „epice”, sistemul de loot a fost regândit și va deveni puțin mai exclusivist. În peregrinările sale, Walker se va împiedica de diverse device-uri și implanturi pe care le va folosi pe pielea sa sau a prietenului său mecanizat. Nu ni s-a spus mai nimic despre instrumentele de frăgezit carnea inamicului, dar flinta SF pe care o puteți observa în screenshot-uri îmi dă ceva speranțe.

Măcelul, că de la el a pornit totul, va fi, sper, atât pe placul mușchiului cât și al creierului. Vor exista, bineînțeles, momente când vom scutura mouse-ul ca niște posedați, dar și situații în care un dram de minte ne va ajuta mai mult decât un chintal de implanturi. Un Chuck Norris futuristic, „implantat” până în măduva oaselor, nu va avea nicio reținere în a da năvală ca orbetele în mijlocul hoardei invadatoare, pe când tradiționaliștii alergici la tehnologie vor trebui să apeleze la armele specifice ființei umane: șiretenia, inteligența și adaptabilitatea. Sper că oamenii de la GPC se vor ține de cuvânt și nu ne vor testa doar reflexele și „maușii”.

Un alt feature cu care suntem „amenințați” este o campanie multiplayer, unde patru jucători își vor da mâna într-o stărpire plăgii extraterestre.

## Future Siege

În ciuda numelui complet neinspirat, Space Siege se anunță un titlu interesant. Promisiunile, ca de obicei, sună foarte bine și sunt foarte curioase dacă se vor regăsi toate în varianta finală care ne va lăsa cândva în primul trimestru al anului 2008. Voi reveni cu amănunte după Games Convention unde, sper eu, Chris Taylor va fi mai darnic cu informațiile.

■ cioLAN

- **Producător** Gas Powered Games
- **Distribuitor** SEGA
- **ON-LINE** www.spacesiege.com
- **Data lansării** trim. 1 2008



## Cel mai subtire notebook de 13.3 inch din clasa lui

Descopera frumusetea si functionalitatea notebook-ului ultra-portabil Dell XPS M1330, ultra-subtire si cu o conectivitate superioara.

## DELL XPS M1330

Dell XPS M1330 beneficiaza de cea mai noua tehnologie prin implementarea unitatii optice cu conectare prin slot; dispunde de conexiune HDMI si de functii de securitate pe baza de amprenta digitala.



Procesor: Intel CORE 2 DUO T7500 2.20GHz, 800, 4M  
Display: 13.3" WXGA (1280x800) TrueLife & 2.0 mega pixel Camera  
Memorie: Dual-Channel 2048MB (2x1024) 667MHz DDR2 SDRAM  
Hard disc: 160GB (5,400 rpm) Sata  
Unitate optica: 8xDVD+/-RW Slim  
Placa grafica: 128 MB NVIDIA GeForce 8400M  
SO: Windows Vista Business  
Conectivitate: External 56k V.90 Modem (USB), Wireless 1505 Wireless-N Mini-PCI Card, 10/100 Ethernet LAN on Motherboard  
Altele: Carry Case Nylon, Biometric Fingerprint Reader, Resource DVD XPS M1330 (Diagnostics & Drivers), AC Adapter (65W), Primary 6-cell 56Whr Li-Ion Battery, Dell Optical Scroll Premium Mouse  
Garantie: 3 ani

1900 USD\*

\*Preț fără TVA

Pentru informații suplimentare și comenzi contactați **GENESYS DISTRIBUȚIE** prin e-mail la [sales@genesys.ro](mailto:sales@genesys.ro) sau telefonic la 0725 187 800, 021 242 05 42. Oferta este disponibilă prin partenerii locali (accesați [www.genesys.ro](http://www.genesys.ro)).

**GENESYS**  
Value-added Distribution  
Let's Grow Together!

Parteneri **GENESYS DISTRIBUȚIE**:

București: TULIP COMPUTERS 021-2234242, DALL NET INTERNATIONAL 021-2322941, UNICORN COMPUTERS 021-2532228; SOFTCONNECT 0722-430029; STREAM NETWORKS 0722-367563; AGER BUSINESS TECH 021-2310904; TERRABYTE 021-2527275 Bacău: DEDEMAN 0234-513330; Botoșani: ICE COMPUTERS 0231-536777; Brașov: EXPERT SERVICE IT 0268-410898; Câmpina: TERON SYSTEMS 0244 514150, 0244-374374; Cluj Napoca: TERABIT 0264-433993; Constanța: IIRUC-suc. DOBROGEA 0241-634595; Craiova: VERASYS INTERNATIONAL 0251-306016 Focșani: SECRET SERVICES 0237-237094; Galați: NEXIAL RESEARCH 0236-319120; Iași: BLUENOTE COMMUNICATIONS 0232 – 265995; Medias: BIROTEC 0269-845777; Pitești: FAST ELECTRIC 0248-210037; Suceava: NETCOM ACTIV 0230-521268; Timișoara: SARATOGA 0256-499780



# grand theft auto IV

**Tot ce a fost și muuult mai mult decât atât**

Trei litere cunoscute de o planetă întreagă. Chiar și cei care nu au încercat în viața lor un joc video au auzit de GTA și știu cu ce se ocupă. Bucurându-se de o asemenea popularitate, a fost de ajuns ca „GTA IV” să iasă din gura Rockstar pentru ca toată industria să înceapă să freamăte.

Dată fiind importanța acestui joc, Grand Theft Auto IV a devenit subiectul unei bătălii aprige între Sony și Microsoft, aceștia din urmă anunțând că de această dată Xbox va găzdui GTA-ul încă din prima zi. Mai mult decât atât, posesorii de console Xbox vor primi și două „episoade” în plus, în exclusivitate, pentru care Microsoft a plătit nici mai mult, nici mai puțin de 50 de milioane de dolari. Vi se pare mult? Să vă spun atunci că suma poate fi amortizată, de exemplu, prin vânzarea a peste 110.000 de console Xbox 360 Elite. Tot mult? Atunci trebuie să menționez și faptul că seria GTA a trecut de mult de 50 de milioane de exemplare vândute și Microsoft a încasat banii pe 12 milioane de 360-uri. Și chiar dacă cifrele ar sugera că acești bani au fost prost investiți, tot pe mâna celor de la Microsoft aș merge. Cele 50 de milioane pălesc pe lângă

miliardul investit de EA în licența exclusivă NFL, mișcare care s-a dovedit a fi câștigătoare.

Răspunsul celor de la Sony ar putea veni sub forma unei ieftiniri a PS3-ului cu puțin timp înaintea lansării jocului, însă faptul că au pierdut și această exclusivitate temporară se consemnează tot în dreptul loviturilor încasate. Analizând trecutul acestui joc, este lesne de înțeles de ce atâta agitație încă de la primul anunț făcut de Rockstar. Vorba lui cioLAN, de când cu nebunia StarCraft II, a fost de ajuns ca Blizzard să spună că va fi un StarCraft II și toată lumea a luat-o razna, atât de rău încât ediția specială StarCraft: Battle Chest, lansată în 1999, a reușit să reintre în Top 10 US. Pe scurt, Blizz a spus „Starcraft II” și banii au început să curgă. Dar să revenim la seria GTA și mai ales la ce surprize ne-a pregătit Rockstar pentru Grand Theft Auto IV.

Faceți cunoștință cu Niko Bellic. Povestea lui începe în Europa de Est și va fi continuată, cu ajutorul nostru, pe străzile din Liberty City, despre a cărei nouă înfățișare vom vorbi puțin mai târziu. Impresionat de poveștile vărului său Roman, Niko se gândește că ar fi cazul să schimbe și el coșmarul est-european

pe „Visul american”. Ajuns în Liberty City, constată că banii, mașinile și femeile cu care Roman l-a ademenit existau doar în vise, în realitate vărul său ocupându-se de bunul mers al unei obscure firme de taximetrie. Nu numai că din declarația de avere lipseau banii, mașinile, implicat și harem, dar Roman era băgat și în datorii și implicat în afaceri cu tot felul de indivizi dubioși. Ca și în realitate de multe ori, „Visul american” rămâne doar o iluzie și speranțele lui Niko se risipesc ușor pe străzile din Liberty City. În scurt timp, lucrurile se complică și el se vede nevoit să revină la vechile metode, moment în care fiecare dintre noi va ști ce are de făcut. Chiar dacă nu ne vom revedea cu personajele din jocurile trecute, GTA IV vine cu mai multe nume noi. Little Jacob, bun prieten cu Roman, este un prosper traficant de arme la ale cărui servicii va apela și Niko. Francis McReary este un polițist corupt care știe mai multe decât ar trebui despre trecutul lui Niko. Alte personaje anunțate sunt Tom Goldberg, Francis McReary, Elizabeth și nu în ultimul rând Lola, specialistă în servicii. Veți afla de care la inițiativa lui Niko probabil.

## O viață încărcată

În GTA IV, producătorii au accentuat importanța scenariului în gameplay-ul jocului. Nu avem nici povestea clasică în care ești sărac și după câteva mii de mașini furate, oameni călcați și gloanțe trase devii „ghetto fabulous” și nici nu te lupți pentru fiecare bucățică de asfalt din orașul tău înfruntând toată crima organizată. Acum avem un scenariu mult mai apropiat de realitatea anului 2007, iar desfășurarea evenimentelor va fi puternic influențată de deciziile pe care le luăm. Chiar dacă povestea asta este prezentă în descrierea multor jocuri, în GTA IV nu va conta doar pentru cine și cum lucrăm sau pentru ce soluție optimă într-o situație dată cu câteva variante de răspuns. Până și ceea ce facem în „timpul nostru liber” va influența firul narativ al vieții noastre. La „muncă” va fi mult mai lejer, ne vom putea ocupa de mai multe misiuni în același timp, iar unele dintre ele pot fi rezolvate și pe parcursul mai multor zile. Ideea este să profiți și în alt fel de atmosfera și posibilitățile din GTA IV. Libertatea de







Niko se simte foarte bine în America.

axă va da o perspectivă nouă asupra gameplay-ului. Să trecem și la metodele de deplasare mai puțin solicitante. Niko este doar un est-european și cu siguranță nu pasionat de prea mult mers pe jos. Și dacă ar fi, Liberty City nu este un oraș pe care să-l



acțiune, marcă înregistrată Rockstar, trebuia dusă mai departe. Producătorii sunt puși în fața dificilei misiuni de a face un pas important înainte față de capitolul III, iar GTA IV trebuie să creeze o prăpastie cel puțin la fel de mare ca aceea lăsată în urmă de GTA III și ai lui urmași. Chiar dacă, spre deosebire de San Andreas, nu vom mai putea să mergem la sală sau să ne îndopăm cu junk-food (la aspectul lui Niko putem schimba doar hainele), viața în Liberty City va fi extrem de încărcată. Banalul telefon mobil va juca un rol foarte important în joc. Cu ajutorul lui, Niko va putea să contacteze diferite persoane atât pentru afaceri (arme, misiuni sau transport), cât și pentru momente de „relaxare”. Se pare că tot cu ajutorul telefonului mobil vom putea accesa și modul de multiplayer, despre care nu s-au pomenit alte detalii. Bine măcar că a fost confirmat. De asemenea, vom avea și acces la internet din anumite locații, iar unul din lucrurile pe care le vom putea face va fi să ne upload-ăm „CV-ul” pe net. Libertatea de mișcare este și mai mare acum, una din premierele acestui joc fiind reprezentată de posibilitatea de a ne putea cocoța într-o mulțime de locuri (scări de incendiu, stâlpi etc.). Pe lângă acțiunea în sine și plăcerea de a-l vedea pe Niko dirijând traficul din vârful unui semafor, deplasarea pe a treia

bați cu piciorul. Avem în primul rând mașinile, pe care le lășăm deoparte câteva momente, există transport în comun, autobuze și o linie de metrou, putem folosi ambarcațiuni și putem pilota elicoptere. În stațiile de autobuz, probabil și la metrou, vom putea să verificăm până și orarul după care circulă. Very nice touch! Chiar aștept să fug în miez de noapte după ultima cursă spre Bronx, cu nume de cod Bohan în Liberty City. Probabil unii dintre voi vor fi puțin dezamăgiți de absența avioanelor, explicația producătorilor fiind că nu am fi avut unde să le pilotăm. Mașinile din GTA IV nu se vor mai fura atât de ușor, doar suntem în 2007. Partea bună este că Niko se pricepe la hotwiring, însă tot ne va lua ceva timp, spre deosebire de jocurile trecute. Vom sesiza o îmbunătățire în felul în care se conduc mașinile, avem mai multe camere la dispoziție și portbagajul mașinilor va putea fi folosit. Suntem asigurați că s-au făcut progrese și la modul în care se comportă mașinile, capitol extrem de important în GTA IV. Se mai știe și faptul că în momentul în care folosim armele, camera se va muta deasupra umărului, vom putea bloca ținta pe inamici și un crosshair va apărea pe ecran. Rockstar nu a anunțat ce arme vor fi



My brother from another mother.

disponibile în joc și nici nu vād de ce ar fi făcut-o având în vedere că există o armată de oameni care analizează fiecare imagine. Astfel au fost descoperite următoarele arme: Desert Eagle, Remington 870, Glock, MP5, G3SG, SPAS-12, MP4, AK 47 și probabil multe altele ne așteaptă să ne fie de folosință, voință să fie. Și atenție... pentru că AI-ul poliștilor din GTA IV ne va da mai mult de furcă. De asemenea, în GTA IV civilii vor da o mână de ajutor poliștilor aflați în căutarea noastră, așa că eu propun să-l executăm „on sight”.



Numai bună de eliberat trotuarele.

## Welcome to the City!

Un lucru pe care s-a pus accentul a fost felul în care percepem viața în Liberty City. Totul va fi cât se poate de natural și în același timp extrem de diversificat. Străzile vor fi pline de viață în timpul zilei, în timp ce noaptea orașul va avea cu totul altă față, iar în anumite cartiere pot apărea și probleme. Planul este ca Liberty City să reproducă atmosfera New York-ului la un nivel care nu a mai fost atins până acum în jocurile video. Oamenii întâlniți pe străzile orașului vor avea diferite preocupări, unii își vād de drum, alții așteaptă autobuzul, citesc ziare, stau pe bănci, se bușesc în tine, se bat între ei s.a. Fiecare își găsește ceva de făcut și nu o să întâlnești doar coloanele de oameni care își vād liniștiți de drum.

Patru din cele cinci cartiere ale New York-ului au fost re-create și redenumite. Vom avea așadar Algonquin (Manhattan), Dukes (Queens),

Bohan (Bronx), Broke (Brooklyn) și o parte din New Jersey, care se va numi Alderney. Ca suprafață nu este la fel de mare ca San Andreas, însă producătorii au anunțat că în Liberty City nu vor fi zone nefolosite. Liberty City devine cel mai mare oraș din seria GTA, iar asemănările cu New York-ul sunt extraordinare, de la felul în care sunt dispuse cartierele și străzile, până la clădirile și locațiile reproduse în joc. Trebuie spus că străzile vor avea nume în GTA IV, mașinile vor fi dotate cu sisteme GPS, iar săgețile ajutătoare nu vor mai fi folosite. Există posibilitatea ca unele cartiere



O fi proprietate personală sau „împrumutată”?

să fie deblocate doar pe parcursul jocului, însă acest lucru nu a fost confirmat până acum. Un lucru impresionant este faptul că, din momentul în care ai intrat în joc, nu vei mai fi deranjat de niciun „loading screen” orice ai face. Poți să intri și să ieși din clădiri, să folosești orice vehicul, să faci absolut ce vrei, totul va curge fără întreruperi, exact ca un film. La această reușită a contribuit și noul engine grafic folosit de cel de la Rockstar. „Rockstar Advanced Game Engine” – RAGE a mai fost utilizat o singură dată, în jocul Table Tennis. RAGE va fi susținut de un engine fizic și de euphoria, care se va ocupa de animația personajelor și, din ce s-a văzut până acum, face o treabă extraordinară de bună. Dacă orașul trebuie să fie natural și povestea cât mai realistă, nu se putea ignora nici animația personajelor, la care este loc de progrese față de jocurile trecute.

## Două rele, nu contează

Pe final, o să amintesc și două vești mai puțin bune. Prima ar fi că jocul nu este anunțat și pe PC, însă suntem oarecum obișnuiți cu această tactică. Sperăm ca și de data aceasta GTA să ajungă, chiar dacă la un an diferență, și pe platforma pe care a prins viață. A doua veste este că GTA IV a fost amănat atât pe PS3, cât și pe 360 și nu va mai fi lansat în luna octombrie. Justificarea? Vor un produs mai bun, bineînțeles, așa că noi ne vom plimba prin noul și fascinantul Liberty City doar în 2008. Avem răbdare, nu e problemă, la ce toamnă încărcată ne așteaptă. Important este că aventura începută de DMA Design (actual Rockstar North) în lumea 2D cu primul GTA, acum nouă ani de zile, continuă în forță.

■ Rzarectha

- Producător Rockstar North
- Distribuitor Rockstar Games
- ON-LINE [www.rockstargames.com/IV/](http://www.rockstargames.com/IV/)
- Data apariției 2008



# ENEMY TERRITORY QUAKE WARS

Am fost suficient de norocos să pun mâna pe cea mai nouă versiune Open Beta a unuia dintre cele mai așteptate jocuri ale anului și trebuie să recunosc că mă declar mulțumit. Despre joc, numai de bine. În cadrul testului, Splash Damage a pus la dispoziția amatorilor o singură hartă de multiplayer, intitulată Valley, unde forțele pământene din cadrul Global Defense Force au misiunea de a dejuca planurile Strogg-ilor, care urmăresc să contamineze un sistem de alimentare cu apă și să transforme populația locală în pocitanii. Pare puțin, dar s-a dovedit a fi mai mult decât



suficient pentru a-mi face o părere despre Enemy Territory: Quake Wars, cea mai nouă creație a studioului care ne-a oferit excelentul Wolfenstein: Enemy Territory. Așadar, să-i dăm drumul.

## Strogg vs. GDF

Valley este un teren de joacă vast și complex, însă numărul de vehicule este suficient de mare pentru a le permite jucătorilor să

acopere distanțe mari într-un timp cât mai scurt, iar obiectivele sunt bine delimitate, conflictul dintre GDF și Strogg desfășurându-se pe etape stabilite dinainte. În cazul de față, GDF are misiunea de a construi un pod și de a escorta un MCP (Post Mobil de Comandă) în inima unei baze Strogg, ce trebuie neapărat cucerită pentru a lansa asaltul final asupra obiectivului principal. Următoarea mișcare o reprezintă dezafectarea unui generator de scut și dinamitarea instalației cu ajutorul căreia Strogg-ii încearcă să-și spună punctul de vedere. Dar faptul că Strogg-ii apar cât ai bate din palme la fiecare întâlnire nu-i ajută deloc pe pământeni, sângerosul conflict dintre cele două tabere transformându-se adesea în bătălii viscerale cu valențe cinematice imposibil de descris în câteva cuvinte. În aceste condiții, succesul unei misiuni depinde numai de spiritul de echipă și buna coordonare dintre membrii acesteia.

Fiecare facțiune este alcătuită din combatanți împărțiți în câte cinci clase cu abilități speciale – medic, asalt, suport, inginer și lunetist, similare celor din Battlefield 2142 și ușor de înțeles, dar cu mici diferențe. De exemplu, jucătorii care aleg să joace din postura lunetistului (Covert-Ops, în cazul forțelor GDF) vor constata cu plăcere că se pot deghiza în Strogg-i sau oameni, în funcție de tabăra din care fac parte. Ineditul nu se oprește aici, clasele Strogg având la dispoziție un număr sensibil mai ridicat de abilități speciale, dintre care se remarcă posibilitatea clasei Constructor de a repara vehicule sau piese de artilerie de la distanță cu ajutorul unei drone, Tehnicienii, ce pot

## Multiplayer la puterea a doua



transforma un cadavru GDF în punct de spawn, și Opressor-ii, care pot crea câmpuri de forță pentru a se apăra de gloanțele inamice, iar la nevoie declanșează o devastatoare rază laser expediată de pe o



stație orbitală. Ambele tabere se laudă cu clase (Covert-Ops, respectiv Constructor) ce pot chema întăriri sub forma unor radare, piese de artilerie, turete automate anti-



vehicul și anti-personal.

La capitolul motorizare, GDF stă destul de bine, oamenii având la dispoziție câteva ATV-uri, un Jeep, un transportor blindat, un tanc, un elicopter de atac și unul de suport, ce poate găzdui doi mitraliori amplasați de-o parte și de alta a elicopterului, însă vehiculele Strogg sunt, de departe, mult mai interesante. Cele mai impresionante unități Strogg sunt un uriaș mech pășitor, ce scuipă moarte în orice direcție rotind corpul principal pe 360 de grade indiferent de direcția de mers, și un jet-pack dotat cu lansator de grenade, ce-i conferă ocupantului mai multă mobilitate. De remarcat că vehiculele, de orice nație ar fi ele, sunt foarte manevrabile, cu excepția zburătoarelor pe care zăpăciții le-ar

face praf imediat după decolare dacă n-ar exista stabilizatoare.

## Caft prin Beta

Jucând când de o parte, când de cealaltă, am remarcat că există un mic dezechilibru între cele două facțiuni, balanța înclinând ușor în favoarea Strogg-ilor, preferații mei. Arsenalul Strogg pare mai puternic, unele arme fiind mai precise decât echivalentul lor din curtea adversă, iar tacticile defensive pe care le-au pus în aplicare s-au dovedit a fi (parcă) mult mai eficiente comparativ cu cele aplicate de jucătorii GDF. Să fie oare oamenii mai puțin inteligenți? Dar să nu disperăm. Momentan, problema nu este deloc gravă, iar până la lansarea oficială a jocului sunt sigur că va fi remediată.

Quake Wars ii recompensează pe jucătorii ale căror acțiuni sunt încununate de succes cu creșteri în rang și/sau puncte de experiență, adunarea unui anumit număr de puncte îmbunătățind abilități specifice clasei din care fac parte și nu numai. Oricine se poate alege cu un sprint mai alert, însă Constructor-ul este interesat în primul rând de abilitatea de a repara mai repede vehiculele avariate sau piesele de artilerie, căpătând bonusul aferent profesiei sale doar dacă dovedește eficiență sporită în domeniul său de activitate. Sincer să fiu, clasa Constructor este cea care mi-a satisfăcut cel mai mult apucăturile constructive și distructive deopotrivă. Este piesa de rezistență a echipei, singura care poate asigura un perimetru defensiv serios în jurul bazei, ușurând misiunea camarazilor Strogg ce luptă cu înverșunare pentru a apăra teritoriul.



Psst! Pot s-apăs eu butonul?

Îndeplinirea unor obiective secundare poate fi, de asemenea, foarte importantă. Fie că plantezi mine pe un drum mai puțin păzit, fie că repari vehicule de luptă avariate, prelungind tirul îndreptat în direcția unui adversar prins în corzi, sau că invoci puterea distructivă a Dark Matter Cannon-ului din ceruri, toate aceste manevre tactice pot fi extrem de utile în a ușura atingerea obiectivului principal.



Livrare la domiciliu



Et voila!

## Dai un ban, dar știi că face

Ritmul pe care îl impune Quake Wars este suficient de alert pentru a-ți lua ochii de la grafica impresionantă cu care te întâmpină, jocul abundând în detalii. Vehiculele și personajele sunt excelent modelate, de-ți vine să rămâi cu ochii căsați în fața unui Opressor, admirându-i detaliile. Mai mult decât atât, tehnologia Megatexture, care a făcut posibilă realizarea solului dintr-o singură textură, scurtează timpul de încărcare a hărții și oferă posibilitatea depistării unui inamic de la sute de metri distanță. Cât despre mine, am petrecut atât de mult timp în compania acestei versiuni Beta, încât pot să afirm cu încredere că Enemy Territory: Quake Wars este deja un joc superb din foarte multe puncte de vedere, care mai are nevoie doar de câteva retușuri pentru a deveni perfect. În septembrie, avem ce cumpăra.

■ KIMO

- Gen FPS
- Producător Splash Damage
- Distribuitor Activision
- Data lansării 28 septembrie 2007
- ON-LINE [www.enemyterritory.com](http://www.enemyterritory.com)



Mmm... homo sapiens la grătar



M-a făcut mama constructor



Ajunge, m-am cărat la mare



Nu te clătina c-amețesc



Și sirenele urlau...



## Următorul punct de referință în „Urban Warfare”

# WORLD IN CONFLICT™

La sfârșitul lunii iulie, am avut șansa să pun mâna pe un beta de World in Conflict, lucru de care nu sunt mândru, ci doar extaziat. Stau și mă gândesc că sunt atât de multe RTS-uri futuriste pe care am pus mâna încât am ajuns să le încurc rău de tot. Evident, sunt câteva pe care le țin minte bine, ca Dune II, Command and Conquer, War Inc. sau de curând Act of War, care oarecum au creat un fel de puncte de referință, de modele de comparație de-a lungul timpului. În altă ordine de idei, aceste jocuri au și adus cam tot ceea ce se putea în materie de originalitate și de aceea, deocamdată, oricât s-ar încerca o „rescriere” a genului, tot ce se realizează este de fapt o perfecționare a unor idei deja aplicate. Evident, acest lucru se poate face bine sau prost.

## Printre conflicte

Nu o să vă spun pe ce se bazează și care este povestea conflictului din acest joc, ci doar că americanii vin să facă ordine într-o Europă aflată sub teroarea rusească. Este evident de unde s-a plecat, mai ales că în ultima vreme s-au reluat relațiile bilaterale dintre cele două națiuni, la nivel de Război Rece. Cursa înarmărilor a început din nou... mă rog, nu se anunță nimic bun. Așa că cine știe, poate că veți juca un crâmpel de istorie viitoare. Pe de altă parte, mă scârbește în continuare imaginea de „Americă binefăcătoare”. Oricum, e neesențial până la urmă din moment ce noi suntem aici să ne jucăm, tot ca ei, dar la un nivel care nu implică pierderi reale de vieți. Chiar ciudat, unele comentarii din joc reliefează exact părerea pe care armata o are relativ la pierderile de vieți omenești – „Losing lives is a common thing in war, but you as an officer...” (În război e normal să pierzi oameni, dar ca ofițer...). Comentariul în sine e inofensiv, însă continuarea era interesantă. Ceea ce ți se spune e că nimeni nu dă doi bani pe răcan. Dar ca să revenim, să vedem ce aduce interesant acest World in Conflict.

## Superioritatea grafică

Beta-ul a avut doar o componentă de multiplayer, singura parte de single player fiind tutorialul. Însă a fost oarecum suficient pentru a înțelege potențialul acestui joc și pentru a anticipa modul în care va arăta în final. Clar, primul lucru care te frapază este engine-ul grafic. Deși cerințele de sistem sunt evident ridicate, modul în care acest joc arată e o scuză acceptabilă. Încă un avantaj este faptul că este extrem de configurabil din opțiuni, ceea ce înseamnă că-l veți putea adapta la aproape orice placă grafică începând cu GeForce 6. Aveți în jocul acesta aproape tot ceea ce vă poate trece prin cap în materie de grafică. Obiectele sunt superb realizate, texturile bine lucrate, iar efectele impecabile, ceea ce mă duce cu gândul la fum. Am asistat la o explozie atomică absolut superb reali-



zată, indiferent cât de morbid sună. De asemenea, pe lângă faptul că s-a stors cam tot ceea ce se putea din DirectX 9, sub DirectX 10 fumul se va mișca realist în bătaia vântului, iar norii vor avea umbre dinamice pe sol. În plus, efectele de lumină vor fi evident mai elaborate. Cu alte cuvinte, un engine care poate fi considerat parțial „next generation”. Tot din punct de vedere tehnic, voice acting-ul este excelent, iar poziționarea și multitudinea de sunete care te asaltează în mijlocul luptei contribuie imens la imersiune. Vă recomand un monitor mare pentru a percepe totul așa cum trebuie.

## Priviri tactice

După câteva meciuri jucate online, am fost foarte extaziat de ceea ce oferă jocul acesta. Sunt conștient că am tendința de a mă extazia foarte ușor în fazele incipiente ale unui joc, iar ulterior să pic major în dezamăgire. Nu garantez că nu se va întâmpla asta și cu World in Conflict, însă chiar am încredere în faptul că se va exploata cum trebuie potențialul acestui joc. Ideea este simplă. Câmpul de bătălie foarte „estetic” realizat este organizat în puncte de control. Aceste puncte de control sunt conectate în grupuri care alcătuiesc zone de control. Pentru a controla o zonă, ai nevoie să capturezi, evident, toate punctele de control. Interesant este faptul că aceste puncte sunt amplasate strategic, ca de

exemplu o stradă principală, vârful unui deal sau o lizieră, asta ținând cont de faptul că relieful are un rol foarte important din punct de vedere tactic. Poate că nu se apropie de cel din seria Total War, dar clar este foarte aproape. Evident, câștigă cel care reușește să domine toate punctele control. Acum, unitățile se aduc de obicei pe calea aerului și numărul lor este limitat de fondurile pe care le aveți la dispoziție. Aceste fonduri depind de numărul zonelor controlate. Pe măsură ce cucerim noi zone, sumele vor crește corespunzător și veți putea cere mai multe întăriri. De asemenea, mai câștigați un număr de „puncte de aid” pe care le puteți cheltui pe elemente mai speciale ca de exemplu artilerie, medici, airstrike sau chiar o superbă bombă atomică. Numărul tipurilor de unități și al speciilor va mulțumi cred pe orice pretentios. Cert e că după o vreme întregul câmp de bătălie se va transforma radical. Absolut totul este distructibil, iar fizica engine-ului asociată impresionează puternic. Deocamdată însă cele două facțiuni din beta sunt destul de echilibrate, în sensul că elicopterele de atac ale rușilor curăță lejer întregul câmp de luptă și sunt și foarte ieftine. Se puteau contracara, însă destul de dificil. Nici hărțile nu erau foarte echilibrate, dar acestea sunt probleme care vor fi rezolvate în timp. E clar că nu putem judeca foarte critic un beta, ci putem doar să-l comentăm.

## Aproape lansat

Luna aceasta, World in Conflict va poposi în magazine. Dacă va merita să dăm sau nu bani pe el, asta vom vedea după ce va ajunge și pe sistemele noastre de test. Clar este că deocamdată se anunță a fi un joc superb pentru pasionații de RTS-uri și fără îndoială tentant pentru restul.

■ Locke

- Producător Massive Entertainment
- Distribuitor Sierra
- Data lansării septembrie 2007
- ON-LINE [www.worldinconflict.com](http://www.worldinconflict.com)

Trecând Dunărea înot...



Se observă o explozie atomică





# Games Academy Convention

Sibiu, 4 – 5 august 2007

Pentru că cioLAN nu a reușit să ajungă la Sibiu pe 4-5 august din cauza unor dificultăți tehnice, povara scrierii unui articol a căzut pe umerii noștri, ai organizatorilor evenimentului și ai unui n00b care ne urmărește peste tot ca un cățeluș pierdut. Ce a fost la Sibiu pe 4-5 august? Games Academy Convention, desigur. Prima convenție de jocuri tabletop din România care a încercat să reunească sub același acoperiș, scoțându-i în același timp din underground pe jucătorii răsfirați de Pen and Paper RPGs (PnP), Trading Card Games (TCG), Board Games și Wargames de pe plaiurile mioritice. Nu mai fac referire la „Nu te supăra frate” și „Bunul gospodar” că-i fur gluma lui Cioli.

Totul a pornit din inițiativa lui Sergiu Sîngeorzan, jucător și deținător al unui magazin de Magic – The Gathering din Sibiu. Ideea a pornit de la un articol citit pe site-ul Wizards of the Coast despre un asemenea eveniment în Statele Unite și, după puțin timp, se făceau deja primele pregătiri pentru a realiza și la noi (la scară mai mică, desigur) o întrunire. Vestile circulă repede în comunitatea tabletop și astfel, în curând, intrau în scenă pentru a asista la organizare asociațiile Deckmaster din Timișoara și Omniludis din București, alăturându-se grupului Games Academy din Sibiu și coordonatorilor acestuia: Alex Savescu, Sebastian Grecu și Sergiu Sîngeorzan. Evenimentul, gândit inițial ca o întrunire pentru jucătorii de Magic, a luat repede amploare, planificându-se și evenimente de Dungeons and Dragons, Warhammer 40k, Settlers of Catan, WoW TCG, Warcards, Eve CCG și nu numai. Dar mai puțin despre organizare și mai multe despre eveniment în sine.



Settlers of Catan și junk food



Da, și fetele joacă D&D



Meci demonstrativ de Eve CCG

## Magic – The Gathering

Pentru cei care nu știu deja, Magic – The Gathering este un TCG bazat pe strategie, managementul resurselor și, desigur, un pic de noroc. Magic este special prin faptul că e primul, deci și cel mai vechi joc de acest tip, asigurând diversitatea cărților și experiența producătorilor în domeniu (nimeni alții decât Wizards of the Coast). Jocul este prezent și în România de mai bine de zece ani, dar nu a fost promovat deloc, mulți jucători știind de el de la un prieten/coleg/vecin. Cu toate acestea, destui s-au strâns pentru a participa la concursurile cu premii din cadrul GACon.

Evenimentul principal a fost un turneu Sealed Deck. Asta înseamnă că, spre deosebire de Constructed, unde fiecare jucător vine cu un deck de cărți gata făcut, la Sealed Deck concursul primește 5 booster-e (pachete de 15 cărți alese aleatoriu) cu care să-și construiască unul pe loc. După ce timpul alocat construcției deck-ului a expirat, s-au jucat cinci „swiss rounds”, la finalul cărora clasamentul arăta așa: Mihai Dragomir, Mihnea Giurgea, Mircea Pienar, Andrei Vuia, Vlad Guzei, Adrian Liviu Voicu, Adrian Iulian Vasile (Adi) și Gabi Csapo. Aceștia au jucat un playoff eliminatorkiu, iar finala a fost jucată până târziu în noaptea de către Adi și Vlad. În septembrie, Adi va merge la Florența (Premiul I a fost un bilet de avion și participarea la Grand Prix-ul de Magic din toamnă). Ceilalți șapte jucători au primit premii în booster-e și alte accesorii.

Side event-ul de duminică a fost un Booster draft. Opt oameni stau în jurul unei mese și fiecare deschide un booster din care alege o carte. Restul cărților sunt pasate jucătorului din stânga și procesul se repetă cu cărțile primite din dreapta. După ce sunt „draftate” trei booster-e, fiecare jucător își face deck-ul din cărțile pe care le-a ales. Draft-ul a fost dominat de jucătorii



Afiș Games Academy. De obicei se găsește peste cele cu Julio Iglesias

timșoreni, ei obținând primele trei locuri. Vlad Guzei a fost omul zilei, câștigând locul 1. Locurile 2, 3 și 4 au fost ocupate de Mircea Pienar, Mădălin Gageanu și Alex Savescu.

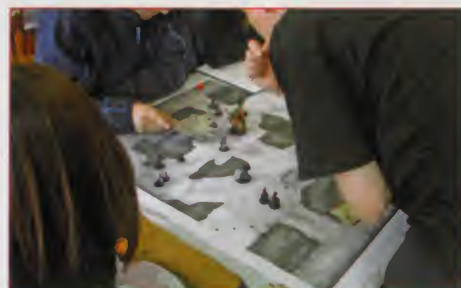
O parte importantă în Magic este trade-ul. Cărțile fiind distribuite aleator în booster-e, jucătorul nu găsește întotdeauna cartea pe care o vrea în booster-ul cumpărat și atunci este convenabil să schimbi cartea ta pe una de care ai nevoie... sau pe 10. Unii aveau cărți de vânzare la bucată, alții dădeau cărți doar pe alte cărți. Un schimb interesant a fost făcut de un începător. El a dat un Land rar unui alt jucător pentru ca acesta să-i facă un deck jucabil din cărțile proprii.

## Dungeons and Dragons

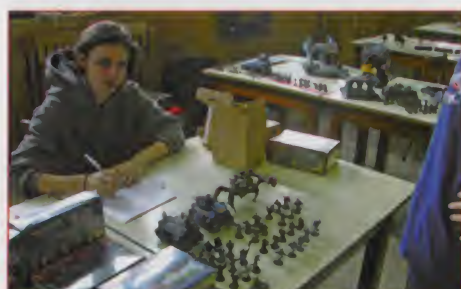
Pentru că este unul dintre cele mai vechi și mai jucate PnP RPG-uri, a avut un rol important la GACon, fiind prezenți Dungeon Masters din Timișoara, București, Brașov și Cluj. De obicei, când sunt întrebat cum se joacă, încep cu „știi episodul acela din Dexter...” și rezum totul la o lume fantasy, un grup de oameni adunați în jurul unei mese, fiecare cu un personaj, zaruri cu diferite numere pe fețe, dintre care cel cu 20 e cel mai important (el dând de altfel și numele sistemului „d20”), multe reguli și un Dungeon



Un joc de DnD Minis în toi



Cineva tocmai a dat o vrajă cu cone-effect



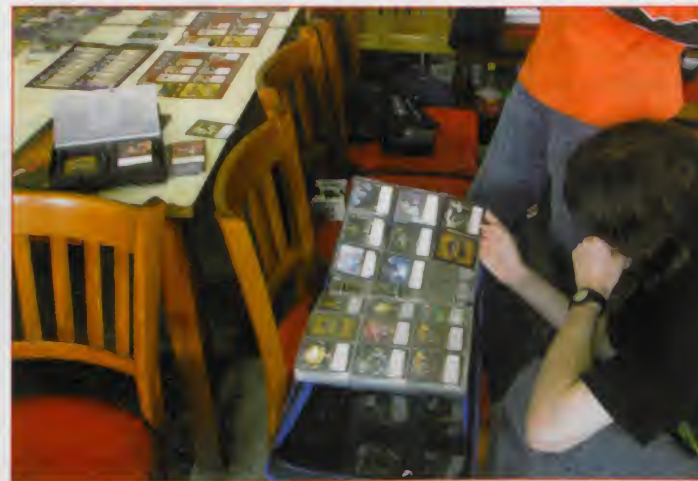
Mesele de Warhammer 40k și un organizator nedormit



Space Marines vs. Necrons



Reprezentanți WoW TCG jucând Magic pentru prima oară



TCG Player la cumpărături



Sala unde s-a desfășurat tot, dimineața, înainte să vină lumea



Pasiune animalică și sentimente intense. De la un joc de cărți



Master care descrie aventura. Raoul Trifan, Dungeon Master din Timișoara, a fost cel care a organizat două evenimente legate de Dungeons and Dragons.

Primul, cel de sâmbătă, a fost un turneu de Dungeons and Dragons Miniatures: un Wargame concentrat pe partea de luptă, jucându-se între două „warband”-uri de miniaturi în valoare de 200 de puncte. Au fost cinci jucători înscrși, iar locurile 1 și 3 au fost câștigate de către doi bucureșteni (ne mai întâlnim noi anul viitor!), în timp ce locul 2 a fost câștigat de un timișorean. Premiile au fost booster-e de miniaturi.

Duminică s-au jucat sesiunile de Dungeons and Dragons Roleplay, unde party-uri de câte trei jucători trebuiau să treacă prin aceeași aventură, îndeplinind cât mai multe obiective. Din nou, echipa din București a luat primul loc, echipa din Brașov locul al doilea și echipa din Timișoara al treilea loc. Au fost deschise trei booster-e de miniaturi, echipele urmând să-și aleagă ce doareu din ele. Locul 1 - miniaturile rare, 2 - necomunele, iar 3 - comunele.

Desigur, nu trebuie să uităm că pe lângă aceste concursuri, Dungeon Master-ii au ținut aproape în mod constant pe durata convenției sesiuni demonstrative de Dungeons and Dragons pentru toți cei care doreau să joace sau să învețe.

## Warhammer 40 000

Universul Warhammer 40 000 (sau Warhammer 40k) e unul întunecat, în care omenirea luptă împotriva unor forțe extraterestre, a demonilor și a haosului. Singura speranță a omenirii (a Imperiului) este o forță de soldați modificați genetic (Space Marines) și Garda Imperială, care luptă constant împotriva hoardelor de invadatori.

Warhammer 40k e un wargame în care jucătorul alege una dintre numeroasele facțiuni și, după ce se stabilesc detaliile scenariului jucat, își construiește o armată de un număr prestabilit de puncte cu care va juca împotriva adversarului pe o masă pe care au fost amplasate diferite clădiri și alte terenuri. Jocul constă în deplasarea strategică a trupelor reprezentate de miniaturi pentru a înfrânge armata inamică și eventual a îndeplini un obiectiv înainte de terminarea timpului de joc (6 ture).

Harald Percec, reprezentantul comunității

de 40k din Timișoara și organizatorul turneului, a reușit cu greu să adune șase jucători, din cauza faptului că mulți dintre cei pe care se conta să participe s-au răzgândit. Astfel, Mihai Eftimescu din București, care inițial era sponsor din partea Games Workshop România, a ajuns în cele din urmă să participe la turneu cu o armată de Necroni (o forță de roboți antici care au distrus toată viața din galaxie acum multe milenii și s-au retras de curând). Cu aceeași facțiune a participat și timișoreanul Adrian Hajdo. Alexandru Toma din București a participat cu o armată de Space Marines (soldații îmbunătățiți genetic ai Imperiului), în timp ce Mihai Bădulescu (București) și Andrei Pampu (Timișoara) au jucat cu Chaos Space Marines (trădători ai imperiului și acum servitori ai Haosului), iar Mihai Colceriu din Cluj Napoca a participat cu Eldarii: o rasă extraterestră antică și foarte avansată, acum pe cale de dispariție.

Fiecare concurent a jucat trei meciuri cu obiective diverse, de la capturarea unei clădiri la eliminarea completă a adversarului. Meciurile s-au ținut pe durata ambelor zile de convenție, la sfârșitul turneului clasamentul arătând astfel de la locul 1 la 6: Andrei Pampu, Mihai Eftimescu, Mihai Bădulescu, Adrian Hajdo, Mihai Colceriu și Alexandru Toma. Primii trei participanți au primit din partea sponsorului bonuri valorice pentru a-și putea construi o armată mai puternică. Adrian Hajdo a luat premiul pentru locul 3, Mihai Eftimescu, ca sponsor, renunțând la al lui.

Spre finalul convenției a fost organizat și un concurs Golden Miniature pentru miniatura de 40k pictată cel mai frumos. Premiul a fost un set de vopsele Citadel.

## Settlers of Catan

Settlers of Catan este un boardgame în care jucătorii sunt imigranți recenți care formează noua populație a insulei Catan. Se poate dezvolta insula Catan, construind așezări, drumuri și orașe folosind resursele din jurul tău. Se poate face comerț cu ceilalți jucători pentru a obține resursele de care ai nevoie sau poți folosi porturile locale. Primul jucător care obține 10 puncte printr-o combinație de drumuri, așezări și cărți speciale învinge.

Echipa Catan.ro s-a prezentat la Sibiu unde, împreună cu unul din coordonatorii GACon (Sebastian Grecu), au organizat etapa regională de

calificare pentru concursul național Settlers of Catan. Ziua de sâmbătă 4 august a fost ziua începătorilor, aceștia având posibilitatea de a juca sesiuni demonstrative și de pregătire pentru ziua de concurs: 5 august.

Duminică, jucătorii prezenți în număr de 12 au ținut timp de două runde preliminare mesele de joc, finalul acestora desemnând un câștigător neașteptat: Grădinaru George din Sibiu, aflat la primul „contact” cu acest joc. Finala însă a schimbat câștigătorii, plasându-l pe George pe locul 3. Primii trei câștigători au plecat acasă cu câte un joc Settlers of Catan, iar primii doi s-au calificat la etapa națională din toamnă.

## Alte jocuri

Din păcate, evenimentul Warcards a fost anulat de către reprezentanți din motive obiective. Florin Alexandrescu & Co. au reprezentat UDE la convenție, unde au ținut un turneu sealed de WoW TCG și au expus pentru curioși un World of Warcraft – The Board Game. De asemenea, au mai fost ținute sesiuni demonstrative de Axis and Allies – War at Sea, un board game WW2 tot din partea Wizards of the Coast. Trebuie să-l menționăm aici și pe Mihai Zaharie, care, neafiliat cu nicio companie, a avut inițiativa de a prezenta Eve CCG, un card game inspirat din universul EVE Online și publicat de White Wolf. Nu în cele din urmă, îi mulțumim celui care a cărat după el un „Dacii și Romanii” antic.

Ce s-ar putea spune în încheiere? A fost frumos și se putea mai mult, dar tabletop-ul este încă tânăr în România. Mai multe jocuri, mai mulți jucători, o sală mai mare, mai multe zile... GACon 2008, anyone?

■ Sergiu Singeorzan (Singe\_s), Mircea Pienar (Ortadoglu), Raoul Trifan (Ra), Andrei Pampu (Garak), Paul Policarp (Silverbolt)

## Link-uri utile

Games Academy Convention – [www.gamesacademy.ro](http://www.gamesacademy.ro)  
Omniludis – [www.omniludis.ro](http://www.omniludis.ro)  
TavernaZ – [www.tavernaz.ro](http://www.tavernaz.ro)  
Deckmaster – [www.deckmaster.ro](http://www.deckmaster.ro)  
Hobby Games – [www.gamesworkshop.ro](http://www.gamesworkshop.ro)  
Catan – [www.catan.ro](http://www.catan.ro)  
Fantasy Games – [www.fantasygames.ro](http://www.fantasygames.ro)



Atotputernicul Dungeon Master



Axis and Allies



Nostalgie: Dacii și Romanii



## COȘMARUL AMERICAN. STATELE UNITE DUPĂ 1989. SOVIETICII AU ÎNVINS.

## WORLD IN CONFLICT



Război între super puteri | Campanie Single Player plauzibilă | Drop-in Multiplayer | Joc alert pe echipe  
Comandă-ți trupele în bătălii purtate în medii realiste, complet destructibile. Strategia se combină cu acțiunea intensă în acest conflict între Super Puteri, pe sol american. **Lansare pe 21 septembrie.** [www.worldinconflict.com](http://www.worldinconflict.com)



© 2007 Massive Entertainment AB. Toate drepturile rezervate. World in Conflict, Massive Entertainment și sigla Massive Entertainment sunt mărci înregistrate ale Massive Entertainment AB în S.U.A. și/sau alte țări. Sierra și sigla Sierra sunt mărci înregistrate sau mărci comerciale ale Sierra Entertainment, Inc. în S.U.A. și/sau alte țări. Windows este o marcă comercială sau marcă înregistrată a Microsoft Corporation în S.U.A. și alte țări. Toate celelalte mărci comerciale sunt proprietatea respectivelor lor deținători.





# ARENA WARS

## RELOADED

### Pentru cei iuți la minte și la mână



Am decis la un moment dat că, de departe, cel mai inteligent joc de strategie pe care am pus mâna a fost și este în continuare Massive Assault. Majoritatea a fost de acord că seamănă bine de tot cu șahul și că în anumite aspecte e chiar mai complex. Foarte important la el este faptul că, fiind pe ture, îți dă posibilitatea să îți gândești bine mutările. Acum, ce ați zice de un joc similar, dar care este real-time? Un joc care are o complexitate apropiată de Massive Assault, dar unde va trebui să luați mult mai multe decizii pe secundă deoarece nu aveți avantajul timpului? În ce pantă va cădea? Va fi necesar să fiți extrem de inteligenți sau pur și simplu va câștiga cel care este cel mai rapid de mână. Asta vom vedea, deoarece Arena Wars Reloaded se vrea a fi exact acel gen de joc.

#### Culisele arenei

Arena Wars Reloaded nu este nicidecum un joc nou, ci un fel de remake al lui Arena Wars, joc lansat în urmă cu vreo trei ani și care a lovit destul de bine într-o anumită categorie de populație. În primul rând, ar trebui să știți că este un joc care este gândit exclusiv pentru a fi jucat online. Normal că poate fi jucat și împotriva calculatorului, dar nu se compară... Nu are campanie, ci este exact așa cum îi spune numele. Se ia un număr de jucători, se aruncă pe hartă și câștigă cel mai bun. În Arena Wars, nu avem niște obiective precise ca în orice RTS, ci trei moduri de joc: Capture the Flag, Bombing Run și Double Domination. Oarecum ca într-un shooter, motiv pentru

care jocul atrage imediat datorită ideii. Probabil că deja vă și gândiți cum pot fi acestea implementate cu succes într-un RTS. Interesant este că se dovedește a fi extrem de simplu de realizat dacă pleci de la premisele corecte. Cel puțin asta au făcut producătorii, au plecat de unde trebuie.

#### Gladiatorii

Arena Wars nu este astfel nici pe departe un RTS clasic, ci unul chiar original. Motivele sunt multiple, însă vreo câteva sunt importante. Astfel, în primul rând nu construiți nimic. Totul vi se oferă pe hartă, unele cadou, altele necesitând un anumit efort pentru a le dobândi. De obicei primiți baza, sursa de energie și eventual o clădire care produce resurse. Evident, resursele vin direct în variantă finală, adică bani. Fiind un proces lent și anevoios, va trebui să le administrați cu foarte mare atenție. Veți avea de asemenea posibilitatea de a crea pionii, adică șase unități, fiecare având caracteristici fixe, adică preț, tip de damage, cantitate de damage și acțiuni speciale. Unitățile sunt tot șase și identice și în tabăra adversă. Nu se pune astfel problema de diferențe tehnologice. Aceste unități costă anumite sume de bani în funcție de calitate și de aceea primul lucru pe care trebuie să-l faceți este să vă familiarizați cu ele. De asemenea, fiecare



unitate este bună împotriva alteia din restul de cinci și sensibilă la alta. Un fel de joc al forței și slăbiciunii. Repet, este foarte important să știți aceste lucruri înainte de a intra într-o bătălie online. Normal, asta nu e tot. Deși mulți ar spune că diversitatea este foarte scăzută, totuși posibilitățile de a folosi în mod tactic aceste șase unități sunt infinite, mai ales că de exemplu caracteristicile de viteză și agilitate sunt extrem de importante în cele trei moduri de joc.

#### Arena War

Să nu credeți că unitățile sunt totul în joc. După cum spuneam, există trei modalități de joc. Dacă pentru CTF și Bombing trebuie să capturați steagul, respectiv bomba și să le transportați într-o anumită locație, modul Double Domination e ceva mai complicat. Astfel, pentru a marca, aveți nevoie să capturați două puncte, A și B, pe care să le mențineți capturate simultan. Pentru a le captura, aveți nevoie de o cheie care se ia dintr-o altă locație. Foarte interesant și în același timp complex. Evident, nu există o rețetă clară de tactică. Permanent va trebui să vă adaptați modul de joc, pentru că altfel vă va fi extrem de dificil să câștigați o partidă. Personal m-am atașat de Bombing Run deoarece e foarte-foarte dinamic. Odată așezată în postul ei, bomba poate fi recapturată, scoasă, deoarece are un timp de activare. Problema este că, atunci când îi expiră timpul, explodează oriunde ar fi și distruge toate unitățile din jur și de aceea va trebui să fiți extrem de atenți. În ceea ce privește Capture the Flag, lucrurile sunt foarte simple. Fură steagul și fugi cât te țin picioarele. Hartile îți oferă și posibilitatea de a

obține anumite avantaje. Dacă poziționați o unitate în anumite clădiri, vă vor da bani sau vor trage cu rachete în tot ce mișcă. Avantajele vor fi direct proporționale cu calitatea unității. De asemenea, aveți așa-numitele powerups. Puteți colecta de pe hartă până la șase în același timp, unele fiind chiar decisive. De exemplu, invizibilitatea, scutul de invulnerabilitate sau boost-ul de viteză. Cert este că la început niciodată nu vei ști spre ce să te orientezi, cu ce să începi și în plus, chiar dacă vei ști, va trebui tot timpul să te adaptezi. Indiferent de tipul de joc ales, meciurile sunt extrem de dinamice. Evident, acum ne izbim de problema pe care am amintit-o la început, dacă e mai importantă viteza decât inteligența jucătorului. Fără îndoială e important cât te duce capul, însă părerea mea este că în cazul de față e mult mai important cât de repede te miști. Dacă ești iute de mână, compensezi major lipsa de neuroni. Acesta este motivul pentru care consider că Arena Wars Reloaded este departe de conceptul de Massive Assault.

#### Tehnice

Normal, nu putem sări peste asta având în vedere că lumea e foarte interesată în general de aspectul vizual. Engine-ul grafic al Arenei Wars Reloaded este cât se poate de actual. Folosește cam toate funcțiile cunoscute, de la pixel la vertex shader-e și efecte de postprocessing. Arată



foarte bine deși un pic colorat pentru gusturile mele. Nu iese în evidență prin cine știe ce caracteristici deși uneori cam apasă asupra resurselor unui sistem high end cu totul la maximum. Însă e foarte configurabil și nu cred că există probleme cu un calculator normal pentru noi. Restul detaliilor tehnice chiar nu are rost să le descriem pentru că se includ în limitele normalului. În concluzie, dacă sunteți înnebuniți de online și de confruntările cu alți jucători, Arena Wars Reloaded este o soluție ideală. Dacă sunteți doar amatori de RTS-uri, sunt o multitudine de jocuri care îi pot ține locul fără probleme. Chiar și așa oarecum original cum e el, e extrem de ușor de înlocuit.

■ Locke

► Gen RTS ► Producător exDream ► Distribuitor DTP Entertainment ► Procesor P 1,6 MHz ► Memorie 512 MB RAM ► Accelerare 3D 64 MB VRAM ► ON-LINE www.arenawars.net

Grafică  
Sunet  
Gameplay  
Multiplayer  
Storyline  
Impresie

8  
8  
8  
8  
8  
8

8

A și B... greu de ținut



# RUGBY 08

## Încălzire pentru mondiale

Acum un an și ceva a avut loc momentul în care EA+eu ne-am înțeles de minune. Asta datorită minunăției de rugby pe care o lansaseră cei de la EA, cunoscuți pentru controversalele stărnite de jocurile lor. Ei bine cu Rugby 06 au trecut pe primul loc în topul simulatoarelor de rugby, un sport destul de dificil de transformat într-un joc video. Te-ai fi așteptat ca după ce l-au sărit pe Rugby 07, cei de la EA să vină cu câteva îmbunătățiri semnificative. Ce s-a întâmplat de fapt aflați în cele ce urmează.

### Subtilități în joc

Jocul își păstrează punctele forte din trecut și reușește să acopere toate posibilitățile pe care le oferă acest sport. Avem în continuare pasă „off-load”, care ne ajută să păstrăm posesia balonului când suntem plasați de adversar. Diferența este că acum aceste pase au un procent mai mic de reușită. Dacă ne aducem aminte, în meciurile din Rugby 06 era cam greu să pierzi balonul în urma unor situații de acest gen, pasele reușind să ajungă mai mereu la coechipieri indiferent de poziția în care se aflau aceștia. Aceste pase și tușele executate rapid ne oferă un joc cursiv și, de ce nu, cu un grad mai ridicat de realism. Mai avem și alte mici schimbări care, din fericire, elimină unele resturi de elemente arcade. Înăsa foarte important este noul AI care înțelege mai bine jocul de rugby, chiar

dacă și cel din ultimul joc avea o prestație destul de bună. În lipsa multiplayer-ului în LAN sau online, AI-ul din acest an se dovedește un partener mai plăcut de întrecere. Probleme mai mari au fost în trecut la AI-ul coechipierilor care reușeau de multe ori să te scoată din sărite prin jocul lor, atât pe faza de atac cât și în defensivă. În acest an simți mai mult faptul că faci parte din o echipă și că toți jucătorii trag în aceeași direcție. Spre deosebire de fotbal, în rugby partea tehnico-tactică are o pondere mult mai mare în rezultatul final. În rugby avem în continuare echipe mari și echipe mici și dacă în fotbal avem destul de multe rezultate surpriză în rugby acest lucru se întâmplă foarte rar.

Un minus avem la modurile de joc, prea puține la număr. Cariera a fost înlocuită de un mod dedicat Campionatului Mondial din acest an, care din păcate nu ne oferă o diversitate prea mare. Ideal ar fi fost să rămână ambele moduri de joc, nu cred că ar fi fost prea complicat pentru producători. Partea bună este că avem în continuare un tutorial la dispoziție, tutorial realizat într-un mod atractiv și după care ești pregătit să te prezinți la meciurile „oficiale”.

### A devenit de-al casei

Chiar dacă nu sunt mari diferențe, jocul prezentându-se bine și în ediția 06, jucătorii

și gazonul arată mai bine. Și animația a devenit o idee mai naturală, consider totuși că se putea și mai bine, ținând cont că au avut o pauză la dispoziție. Să admitem totuși că au folosit timpul pe finețuri tehnico-tactice, care au reușit să ducă gameplay-ul cu un pas mai departe. Și în cazul unui joc de rugby bine realizat, sincer m-aș mulțumi și cu o grafică decentă. Poate că am sperat mai mult de la ediția din acest an, dar totuși trebuie să spun că avem de a face cu joc bun lansat numai bine pentru a ne introduce în atmosfera Campionatului Mondial din această toamnă. Practic, acum se încadrează mai bine în cunoscuta strategie de „up-date-uri” EA. Ne auzim la FIFA 08.

■ Rzaretha

► Gen Rugby Sim ► Producător Electronic Arts  
► Distribuitor Electronic Arts ► Ofertant Best  
Distribution, Tel. 021-408.30.90 ► Procesor PIII 1.3 GHz  
► Memorie RAM 256 MB ► Accelerare 3D Minimum  
64 MB ► ON-LINE <http://www.electronicarts.co.uk/games/11040/>

Grafică  
Sunet  
Gameplay  
Multiplayer  
Storyline  
Impresie

8  
7  
8  
5  
—  
8

**7,2**



Manifestare de bucurie.



Cu puțin noroc merge peste vinclu

Marele premiu.

**50000 €**

**TV FACI  
JOCURILE  
2007**

Singura competiție din România  
în care ești plătit **BINE**  
dacă faci jocuri **BUNE!**

Detalii și înscrieri  
pe  
**www.level.ro**





# Hospital Tycoon

Lăsați bolnavii să vină la mine

În 1994, Molyneux ne dădea pe mână un întreg parc de distracții, să-l administrăm cum știm noi mai bine. Trei ani mai târziu, primeam în gestiune un ditamai spitalul și, împreună cu el, o legiune de ghinionști chinuți de cele mai năstrușnice boli pe care le poate făta mintea unui ghiduș de teapa lui Molyneux. La numai șaisprezece ani, eradicasem invizibilitatea, descoperisem un vaccin împotriva chelirii cronice și eram pe punctul de a stârpi odată pentru totdeauna bacilul părului-din-nas. Psihiatrii mei, experți în depistarea și vindecarea sindromului Elvis încă din fazele incipiente, au reușit să-l tămăduiască până și pe Rege. A părăsit cabinetul fericit, convins că-l cheamă Irimia și e un simplu țambalagiu din Babadag. După exact un deceniu, timp în care am renunțat la o carieră promițătoare în medicina virtuală și era cât p'aci să ajung un inginer în carne și

oase, Codemasters mi-a vârat sub stetoscop Hospital Tycoon, un joc care ar fi trebuit să-mi reaprindă pasiunea pentru medicina „alternativă”. Pe scurt, Hospital Tycoon este rezultatul telenovelistic al iubirii interzise dintre Theme Hospital-ul lui Molyneux și Sims-ul lui Will Wright.

## Și noi, ca băieții, vaccinăm octeții

Ca proaspăt director de spital, treaba ta e să te asiguri că totul merge ca uns. În această privință, Hospital Tycoon este o copie aproape fidelă a „bunicului” Theme Hospital. Cumperi aparate medicale, „recrutezi” personal, construiești noi secții atunci când spitalul nu mai face față, redecorezi pe ici, pe colo, instalezi dozatoare, montezi coșuri de gunoi, te îngrijești de confortul pacienților, reglezi

„fengșuiul” spitalului, treburi clasice de Herr Direktor. Nu vă așteptați la complexitatea unui The Movies, de exemplu. Lucrurile au rămas exact la fel ca în vremea lui Theme Hospital. La acest capitol, Hospital Tycoon nu aduce nimic nou, nimic revoluționar, este exact aceeași ciorbă veche de zece ani. Nu vreau să fiu prost înțeles, Theme Hospital a fost un joc genial, dar acum un pacient care-și cumpără cafea și aruncă paharul pe jos nu mi se mai pare un lucru ieșit din comun. Ba nu, dacă stau să mă gândesc mai bine, în anumite privințe Theme Hospital este o „simulare” mult mai subtilă decât tinerelul tycoon. De exemplu, știți că dacă măreați temperatura în spital, lumea dădea năvală la dozatoare? În Hospital Tycoon n-o să vedeți așa ceva.

Mecanica n-a fost singurul lucru „împrumutat” de Deep Red Games. Oamenii, bine intenționați, dar slab pregătiți, s-au



străduit să reproducă și umorul originalului. Cu toată părerea de rău, nu le-a ieșit nici asta. Hospital Tycoon a reușit să-mi smulgă un zâmbet sau două, dar în rest tăcere. Se simte de la o poștă că oamenii s-au forțat din răspuseri să fie amuzanți, deși nu asta e starea lor naturală. După ce te-ai stricat de râs în fața bolilor ghiduș din Theme Hospital, îți e greu să hlizești la un amărât suferind de tuse explozivă care-ți împrășcă biroul cu un banal mucus verde.

## The Sick and the Restless

Probabil pentru a complica puțin lucrurile (sau poate pentru a ne abate atenția de la plagiatul evident), oamenii de la Deep Red Games au dat năvală în ograda Sims-ului, de unde au șutit ce au putut. „Prada” n-a fost prea bogată, dar cu o fărâma de atenție s-ar fi putut transforma în principala atracție a lui Hospital Tycoon. Teoretic, ne putem amesteca oricând în viața oricărui angajat al spitalului. Vrem să cuplăm o asistentă trupeșă cu un doctor chipeș și plin de bani? Ați jucat The Sims, știți ce trebuie să faceți. Practica în

schimb omoară orice intenție onorabilă. Fugarele iubiri din sala de ședințe și micile certuri între asistentele caste și medicii prea insistenți au un impact minor asupra gameplay-ului, iar dacă apar ceva probleme, pot fi reparate în câteva secunde. Ba mi s-a părut că lucrurile merg mult mai bine dacă ne ținem departe de viața personală a oamenilor muncii. Nu neg, la început veți fi tentați să înghesuiți o asistentă în spatele acvariului sau să-l ajutați pe chirurgul șef să câștige dragostea femeii de serviciu, dar după puțin timp dispare orice entuziasm.

Ne sunt oferite două moduri de joc: story mode și sandbox. În story mode, jocul îmbracă o haină de telenovelă și ne prezintă rând pe rând o serie de episoade din viața agitată a micului spital de lux. Nu vă așteptați la ceva grandios, doar la niște filmulețe care n-au aproape nicio legătură cu ceea ce suntem obligați să facem în timpul „misiunilor”. La finalul celui de-al doilea episod, o eprubetă plină ochi cu bacili face pași din secția de cercetare. Asistenta de serviciu, mereu la pândă, observă cu stufoare că noul angajat, doctorul Ixulescu (nu m-am obose să-ți țin minte numele, oricum o să-l concediez și va apărea „by default” în episodul următor) dă târcoale dulăpiorului cu microbi. Probabil relațiile dintre medicul șpion și asistenta detectiv s-au răcit, dar eu n-am observat să se întâmple ceva special în episodul ce a urmat. Am văzut în schimb că jocul n-a „ținut minte” realizările mele din

trecut (și ce sală de operații construim, și-era mai mare dragul să te lași operat într-o asemenea minune a decorățiunilor interioare) și mi-a dat pe mână un spital aranjat după bunul plac al AI-ului.

Când o să vă plictisiți de telenovelă (destul de rapid după calculele mele), aveți la dispoziție modul sandbox. Fără limită de timp, fără obiective; construiți, vindecați și fugăriți asistentele. O să vă plictisiți repede și de el.

## Teorema lui Hospital Tycoon

Am lăsat la urmă detaliul cel sordid al întregii afaceri cu medicamente: lipsa contabilității. Nu mă așteptam la statistici de genul celor din Capitalism, dar măcar o balanță contabilă să existe, să vedem și noi pe ce se duc banii. Sunt sigur că aventurile doctorilor au prioritate, dar poate unii dintre noi vor să mai câștige și un ban.

Hospital Tycoon ar fi trebuit să fie urmașul spiritual al lui Theme Hospital. Din păcate, singurul rol pe care acesta ar putea să-l îndeplinească este acela al fratelui geamăn renegat de familie, care ar trebui să stea închis în pivniță, nu să ne zâmbească tâmp de pe rafturile magazinelor. Este mediocr, superficial și, se pare că acesta este blestemul lunii august, m-a plictisit îngrozitor în cele câteva ore cât am rezistat alături de el.

■ cloLAN

► Gen Tycoon ► Producător Deep Red Games ► Distribuitor Codemasters ► Ofertant Best Distribution, Tel: 021-408.30.90 ► Procesor P 1,6 GHz ► Memorie 512 MB RAM ► Accelerare 3D minimum GeForce 3 / Radeon 8500 ► ON-LINE www.codemasters.com/hospitaltycoon/

Grafică  
Sunet  
Gameplay  
Multiplayer  
Storyline  
Impresie





## Chemare mexicană

Ubisoft a făcut o alegere interesantă când a decis să realizeze (din nou) două versiuni complet diferite ale aceluiași joc. Totuși, în ciuda faptului că povestea este aceeași, versiunea pentru Xbox 360 se joacă la persoana a treia și beneficiază de o grafică mai impresionantă, de misiuni parțial diferite ca mod de desfășurare, de acțiuni cinemătice atât cât cuprinde, un alt model de gameplay și de mult mai multe opțiuni tactice. GRAW 2 pentru PC este cu totul altă mănăcară de pește. În primul rând, este un simulator prea puțin distractiv pentru a-i atrage cu adevărat pe fanii jocurilor de acțiune, cu excepția fanilor seriei, iar în al doilea rând, este FPS.

### Dureri de cap

Așadar, să repetăm... Acțiunea din GRAW 2 se petrece la o aruncătură de băț de evenimentele din GRAW, imediat după eliminarea lui Ontiveros, capul rebelilor mexicani. Încercatului căpitan de plai Mitchell nu i se oferă o bine-meritată vacanță, iar după un scurt tutorial care îl pune în temă cu noile jucării pe care armata americană i le pune la dispoziție și modul în care trebuie să le folosească, este expedit (drept recompensă) înapoi pe frontul mexican. Talentele echipei speciale Ghost sunt din nou puse la încercare, misiunea eficientului grup armat fiind, de această dată, aceea de a intercepta un transport de focuase nucleare pe cale să treacă granița în Statele Unite. Imagine that! Chestiunea e că până să radă de pe fața pământului câteva obiective turistice din State, rămășițele rebele sunt interceptate în orașelul de graniță Juarez,



Lăsați  
mexicanii să  
vină la mine!

pe care luptele dintre forțele guvernamentale mexicane, secondate de americani, și rebeli îl transformă cât ai bate din palme într-o ruină. Juarez-ul este incendiat, bombardat, dinamitat și din nou incendiat, iar apoi presărat cu baterii antiaeriene mobile, ce-și așteaptă cuminiți țintele americane.

Cei care au jucat primul joc din serie sau corespondentul său pentru Xbox se vor simți ca acasă în compania noului titlu. GRAW i-a cucerit pe fanii FPS-urilor tactice, oferind o campanie solo consistentă, menită să-i țină lipiți de monitoare vreme îndelungată. Din acest punct de vedere, GRAW a fost o reușită. Însă Ubi nu s-a mulțumit cu ce ne-a oferit și a revenit cu o continuare ce pune atât de mult accentul pe re-

alism, încât îți vine să-ți smulgi părul din nas când te gândești că îndeplinirea ultimei misiuni din (doar) nouă mi-a mâncat la fel de mult timp pentru a fi dusă la îndeplinire, cât mi-a luat să le termin pe primele patru la un loc. Și asta indiferent de nivelul de dificultate ales. Înțeleg că ultimul pas trebuie să fie cel mai dificil, însă nu-mi dau seama de ce trebuie să îl repet de nenumărate ori, într-o manieră frustrantă, soră cu exasperarea. Adică nu sunt bun la FPS-uri? Aiurea. Am descoperit și buba. Principalii vinovați sunt cei trei camarazi de arme, care în cea mai mare parte a timpului nu știu să facă altceva decât să încaseze gloanțe și să se smiorcăie impasibili când mușcă un glonț din ei. În loc să se ascundă, iar apoi să răspundă cu ce au la îndemână, „panseluțele” preferă să meargă la culcare. Pe Xbox 360 se descurcă de minune să curețe hărțile, dar pe PC te trezești că nici n-ai



# Tom Clancy's GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER



A obosit,  
săracu



tactic, folosind manevre evazive.

### (Dez)ordine și (in)disciplină

Cine a jucat originalul se va familiariza imediat cu meniul de comandă, ordinele fiind strigate prin intermediul unei interfețe simple, ce poate fi activată cu ajutorul roții scroll a mouse-ului. La nevoie, putem folosi harta tac-

inceptut bine misiunea și ești singur cuc în mijlocul unui oraș împânzit cu rebeli. Ciudat, dar AI-ul inamic (mercenari, chipurile) m-a ajutat enorm de mult în primă fază, fără să fiu prea încântat de idee. Nu de puține ori am dat nas în nas cu un soldat inamic, fără ca acesta să schițeze vreun gest, de parcă ar aștepta să-i apese altcineva pe trăgaciul armei. De cele mai multe ori, sunt buni de luat ca din oală. Mai mult, se poate întâmpla să surprinzi un grup



În sfârșit, văd și eu culori vesele...

advers cu spatele, moment în care îl faci să se dă la unu dintre ei și constăți cu surprindere că ceilalți nu schițază nici un gest preț de câteva momente bune. Ținte mai bune nici că puteam să găsim. Totuși, jocul are parte de momentele lui bune, când fiecare își face treaba exact așa cum a fost învățat: MULE-ul (transportorul blindat de muniție și accesorii) nu se încorporează să refuze ordinele de deplasare, nu se cațără pe pereți și evită să treacă precum o fantomă printr-un camarad de armă, iar coechipierii depistează și execută adversari cu precizie chirurgicală, în vreme ce inamicul luptă

tică, un instrument foarte util atunci când situația cere o planificare atentă a misiunilor. Dar ferească Sfântul Petru să rămână vreun amestec blocat prin ziduri, forțându-te să rein-carci misiunea pentru a-l folosi cum se cuvine în peisaj. Și uite așa, din popas în impas, se termină și campania solo: brusc și dintr-o dată. Paradoxal, campania din versiunea pentru PC este mai scurtă decât cea destinată 360-ului, care este, la rândul ei, mai scurtă decât cea din primul joc. De vină ar putea fi și mărirea nivelurilor, care în aparență sunt foarte întinse și pline de oportunități tactice, ceea ce nu-i intru-totul adevărat. Mai mult decât atât, părăsirea neintenționată a zonei în care se desfășoară misiunea echivalează cu un avertisment, iar apoi cu o moarte instantanee, dacă ai ghinionul s-o apuci într-o direcție greșită. Uneori, nici măcar nu ești avertizat. Mare mi-a fost mirarea când m-au executat la nici cinci secunde de la începerea unei misiuni, pentru simplul motiv că punctul de inserție se afla exact la marginea Zonei, iar debarcarea din elicopter m-a găsit cu fața îndreptată în altă direcție decât cea... normală. Păi n-am făcut altceva decât să urmez o simplă stradă... și nu văd nicio barcadă! Recunosc că am pățit-o o singură dată (a doua oară m-am învățat minte), însă n-ar fi stricat o mai bună delimitare a zonei în care se desfășoară misiunea.

Situația se schimbă radical odată cu intrarea într-un meci de multiplayer via internet, unde toate neajunsurile dispar ca prin minune. Codul de rețea este excelent realizat și implementat, iar sesiunile de deathmatch, team deathmatch, king of the hill, co-op în patru și Recon versus Assault sunt de-a dreptul

demențiale. Nu tu AI tembel, nu tu pathfinding prost, ci jucători la fel ca tine, fără probleme de memorie sau alte handicapuri.

### Trei culori cunosc pe lume

GRAW 2 nu arată rău deloc, dar nici nemaipomenit de bine. Din nefericire, paleta de culori pe care a ales-o producătorul îi dă jocului un aer mohorât, deloc agreabil, de parcă ar trebui să-l joc doar atunci când sunt posomorât. Oare chiar n-au găsit alte culori, în afară de gri și maro, cu care să tapeteze clădirile și întreg mediul înconjurător? Mă indoiesc... Prin comparație, mediul de joc din GRAW 2 pentru Xbox 360 este surprinzător de viu. Detaliile pe care le oferă sunt însă fantastice, cu condiția să ruleze pe o placă video GeForce 8800; în afară



MULE, un bolovan cu personalitate

de MULE, care seamănă cu un bolovan pe roți de piatră. În plus, animațiile sunt deosebit de veridice, fiecare personaj mișcându-se perfect credibil în contextul dat de joc.

Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 mi-a oferit puține satisfacții de-a lungul campaniei solo și excelează doar în multiplayer, reușind să mă țină nopți întregi cu ochii infipți în monitor în căutarea țintelor. Nu-i rău, dar mă întreb: dacă pe 360 se poate, pe PC de ce nu?!

■ KIMO

► Gen FPS ► Producător Ubisoft Montreal ► Distribuitor Ubisoft ► Ofertant Ubisoft Romania, Tel. 021.569.06.00 ► Procesor PIV 2 GHz ► Memorie 1 GB RAM ► Accelerare 3D 128 MB ► ON-LINE ghostrecon.ars.ubi.com/graw2/

Grafică  
Sunet  
Gameplay  
Multiplayer  
Storyline  
Impresie



# PESTE 8 MILIOANE DE JUCĂTORI\* O SINGURĂ LUME ONLINE VINO ALĂTURI DE NOI...

ACUM LA  
SUPER PREȚ!  
69,9 RON



## 1. CREEAZĂ

Creează-ți propriul erou unic, ales dintre cele 8 rase și 9 clase diferite. Apoi personalizează-ți eroul cu sute de combinații diferite de tunsoare, ton al pielii și costum.

## 2. CONECTEAZĂ-TE

Jocul nu necesită un super calculator pentru a fi jucat\*\*. Instalează-l și ești la un clic distanță de rețeaua Blizzard dedicată lui World of Warcraft. Ai întrebări? Serviciul nostru pentru clienți îți stă la dispoziție în limbile engleză, franceză și germană, prin e-mail sau telefon.

## 3. INTRĂ ÎN LUPTĂ

Fie că ești novice sau veteran, o lume plină de aventuri și fapte eroice te așteaptă. Chiar dacă ai doar câteva minute la dispoziție să te joci, sistemul de quest-uri de la Blizzard este gândit pentru ca întotdeauna să te aștepte o nouă aventură.



Vizitează [www.wow-europe.com](http://www.wow-europe.com) pentru informații live despre joc



\*Informație obținută pe baza datelor interne de creare a conturilor din întreaga lume \*\*Intel Pentium® III 800MHz - 512MB RAM - placă video 3D cu 32MB - 6.0GB spațiu liber pe HD - conexiune la Internet 56k sau mai bună (recomandat broadband)  
JOCUL POATE FI JUCAT DOAR PE INTERNET. PRIMA LUNĂ DE JOC ESTE INCLUSĂ. ULTERIOR SE APLICĂ TAXE DE ABONARE ADIȚIONALE. SE APLICĂ RESTRIȚII ADIȚIONALE.  
©2005 Blizzard Entertainment, Inc. Toate drepturile rezervate. Blizzard, Blizzard Entertainment, World of Warcraft și Warcraft sunt mărci comerciale sau mărci înregistrate ale Blizzard Entertainment, Inc. în S.U.A. și/sau alte țări.  
Toate drepturile rezervate.  
Pentium este o marcă înregistrată a Intel Corporation. Toate celelalte mărci la care se face referire aici sunt proprietăți ale respectivelor lor deținători.

Importator și distribuitor în România: BEST DISTRIBUTION SRL, membru al RTC HOLDING  
E-mail: [info@bestdistribution.ro](mailto:info@bestdistribution.ro) Tel: 021-408.30.90



# SID MEIER'S CIVILIZATION BEYOND the SWORD

## Există Civ dincolo de sabie?

Cred că de unele dintre cele mai rezervate atitudini pe care le-am manifestat vreodată în fața unui joc s-au „bucurat” expansion-urile de Civilization. Asta cu două excepții, ambele ținând de aceeași, în fond, disfuncționalitate, manifestată de release-ul inițial al jocului, care nu oferea multiplayer. Vă amintiți? Atât Civ2, cât și Civ3 au avut nevoie de un expansion pentru a putea fi jucate și altfel decât în single player. Deci, în afară de aceste două cazuri, care aduceau o cură unei boli evidente, ce pot eu spune de bine despre expansion-urile de Civ apărute până acum?

Păi, portretul general al unui astfel de expansion este ușor de trasat. În primul rând, ni se pune în față un set de scenarii aspru customizate, în număr cât mai mare, realizate de producătorii jocului, dar și de fani. O parte a acestora sunt, oricum, disponibile gratuit online, deci... Apoi, ni se aduce un număr sporit de națiuni și de lideri aferenți acestora, plus ceva trupe specifice. Iar pe deasupra se presară un praf fin în ochii jucătorilor, sub forma câtorva clădiri și minuni suplimentare. Eventual, se adaugă la toate acestea mici noutăți de gameplay, nu foarte semnificative, dar trâmbițate ca majore (vezi „warlorzii” din expansion-ul de Civ4 cu același nume). Și cam atât.

Voi fi sincer și vă voi spune că astfel de expansion-uri de Civ mi s-au părut întotdeauna o simplă manevră comercială și de pre-

zență pe piață, lipsită de substanța de gameplay pe care ai fi așteptat-o de la maestrul de la Firaxis. Cu toate acestea, recunosc necesitatea prezenței unor astfel de produse „intermediare” pe piață, acestea menținând viu interesul pentru o franciză, pe care o pot propulsa din nou în topuri, permițându-i să supraviețuiască până la următoarea apariție majoră din serie.

Chiar și cu acest istoric deloc încurajator în spate, însă, noul expansion de Civ4, Beyond the Sword, atrage atenția încă din prezentarea sa online prin ceva neobișnuit: aparente adaosuri substanțiale în însăși inima conceptuală a jocului, despre care nu poți decât să bănuiești că vor avea un impact major asupra gameplay-ului.

### Scenariu

Să începem, totuși, cu trecerea în revistă (sic!) a lucrurilor obișnuite la un expansion de Civ. Par egzemplu, cu scenariile. Nu l-am jucat extensiv pe fiecare dintre acestea, dar pot spune că avem de-a face cu cel mai mare efort de până acum al Firaxis în direcția creației de scenarii originale. Pornind de la idei interesante – unele amplasate într-un cadru SF convingător și bine încheiat, inclusiv cu elemente de story – aceste scenarii sunt mai mult decât umplutura obișnuită de care am

avut parte în expansion-urile anterioare.

Un semn în acest sens este un tip de scenariu aparte, aproape arcade, care poate fi, spun eu, adaptat chiar și pentru telefonul mobil. Este vorba despre „Civ Defense”, în care jucătorul pornește cu un număr limitat de trupe și orașe, trebuind doar să facă față valurilor succesive de atacatori care „curg” asupra teritoriului său. Nu există oponenți în accepțiunea clasică a Civ-ului, ci numai acești inamici, pe care, dacă îi învingi, vei primi sumele necesare pentru a te dezvolta din trupe și clădiri, pentru a fi pregătit în fața valului următor, mai puternic.

Acum, dacă este să vorbesc strict din punctul meu de vedere, aproape orice fel de scenariu de Civ este neinteresant, oricât de alambicat ar fi și oricât de bine și de mult s-ar fi lucrat la grafica elementelor de joc specifice respectivului scenariu. Spun asta pentru că, în fond, sub fardurile unui scenariu se află exact aceleași mecanisme care funcționează în jocul original, deci, ai aceeași Mărie cu o altă pălărie. Dacă vrei să schimbi ceva fundamental, este suficient să editezi valorile parametrilor din jocul original, fără să mai iei fața jucătorilor veterani cu te miri ce titireze și pocnitori futuriste.

Până la urmă, tocmai pentru că elementele jocului original se recunosc prea ușor într-un scenariu, cea mai bună treabă pe care

o poți face pentru a mări atractivitatea unui scenariu este să elimini din el cât mai multe din mecanismele de gameplay din Civ-ul sursă. Paradoxal, în opinia mea, este faptul că tocmai limitările și ceea ce înlătură din jocul original pot face un scenariu de Civ mai interesant – un exemplu fiind chiar arcade-ul de care am vorbit anterior.

Pe de altă parte, sunt oamenii care, spre deosebire de scepticul de mine, se bucură de scenarii, așa cum mi-a spus chiar cioLAN, într-o discuție în care am încercat fără prea mare succes să ponesc această subspecie de Civ. Pentru acești jucători, expansion-ul Beyond the Sword oferă cel mai bun set de scenarii originale de până acum, fiind o greu epuizabilă sursă de încântări colaterale pornind de la tema de bază a Civ-ului.

### Circol globalizării

Una din noutățile aduse de Beyond the Sword în Civ4 este corporația. Aceasta poate fi fondată, după ce sunt studiate anumite avansuri tehnologice, într-un oraș care deține resursele necesare anume corporației pe care vrei să o înființezi. Practic, însă, ce face o corporație? Păi, nu este decât un instrument de conversie a unor resurse în alte resurse, fie acestea bani, cultură sau resurse naturale. După cum ai nevoie de resurse în care ești deficitar sau pe care chiar nu le deții deloc, alegi tipul de corporație care îți este necesar, pentru a le obține prin conversie. În plus, corporația aduce bani de la toate filialele sale înființate în alte orașe.

Pentru a înființa filiale trebuie să creezi „Corporate executives” care să se deplaseze până la orașele țintă și să „împrăștie” noua credință economică... Evident, aceasta incumbă costuri, iar extinderea corporațiilor în orașe străine cere cheltuieli și mai mari. Extinderea corporațiilor în propria civilizație



poate fi blocată prin adoptarea anumitor „civics”-uri. Corporațiile sunt în competiție pentru resurse și de aceea se exclud reciproc în același oraș – o cheltuială și mai mare este necesară pentru a elimina o altă corporație și a o impune pe a ta.

Conceptul de corporație nu este nou într-un joc de tipul Civ-ului. Call to Power 2, joc inspirat din seria Civ, cu mulți ani în urmă, introdusese conceptul de corporație. Aceasta putea înființa francize în orașele oponenților, din care trăgea pentru tine un anumit procent de bani. Pentru a le contracara era necesară construcția unei unități speciale numită... avocat, care putea da în judecată corporația și desființa franciza.

În opinia mea, Firaxis a făcut foarte bine că s-a uitat la Call to Power 2, mai ales că a mai preluat de acolo încă un element pe care l-a introdus în expansion-ul Beyond the Sword:

piratarea căilor comerciale. Astfel, o navă poate fi așezată pe căile navale de comerț ale unui inamic, pentru a întrerupe în acel loc schimburile ce au loc în rețeaua sa comercială.

### Informația...

Însă cea mai importantă modificare adusă de acest expansion versiunii a patra de Civilization este cea care atinge felul în care este conceput spionajul. Practic, din bugetul națiunii tale se poate alocă un anumit procentaj către serviciile secrete, astfel încât să ai la dispoziție sumele necesare „lucrării” și prelucrării informative a oponenților. Partea frumoasă este aceea că, din banii puși deoparte pentru spionaj, poți atribui sume diferite pentru spionarea fiecărui oponent în parte, după cum simți că evoluează prioritățile. Astfel, pentru un oponent poți



... și Imperiul său olandez



Al doilea preferat adus de Beyond the Sword...



... conduce Bizanțul





Maastricht – porci, elefanți și lideri europeni



Mică, în colțul stânga sus, e alocația pentru spionaj

aloca o fracțiune din bugetul spionajului, iar către altul un multiplu al acelei fracțiuni.

Toate aceste sume se cheltuiesc apoi pentru executarea diverselor misiuni sub acoperire, pe care Beyond the Sword le-a adunat cam din toate Civ-urile apărute până acum: sabotaj, furt de tehnologie, dezvăluirea de date secrete ș.a.m.d. Probabilitatea de îndeplinire cu succes a fiecărei misiuni depinde și de raportul dintre suma alocată de tine pentru spionarea oponentului X și suma alocată de X pentru spionarea ta, evident, direct proporțional.

Un astfel de mod de a concepe spionajul mi se pare excelent, probabil cel mai reușit de până acum din seria Civilization. Un singur mare reproș am a le face meseriașilor de la Firaxis: totul este mult prea bine echilibrat. Ce vreau să spun? Păi, să începem cu spionajul.

### ... este în creștere

Pentru a obține cu succes informații de la oponenti cheltuielile tale sunt foarte mari. Ca să furi tehnologie te străduiești cam tot atât cât ai face-o descoperind tu însuși acel avans. La celelalte misiuni de spionaj, la fel, tevatura, cheltuielile și probabilitățile mici de succes

fac ca „intelligence”-ul să nu fie o opțiune tocmai viabilă sau măcar suportabilă pentru nervii jucătorului. Implementarea spionajului în Civ 4 Beyond the Sword mi se pare grăitoare pentru întreaga structură a jocului – producătorii au creat un sistem de strategie complex, credibil, realist la nivel de concept, dar excesiv de bine echilibrat, aproape sferic în perfecțiunea sa. În mod real, faptul că un jucător poate foarte simplu să se salveze din orice situație făcând uz de excelența echilibrare a parametrilor jocului este puternic dăunător la feeling.

Adăugați la aceasta și nou introdusele corporații. Da, totul este interesant, ți se pune la dispoziție încă un instrument realist și complex de acțiune economică, dar beneficiile utilizării acestuia nu sunt deloc pe măsura atenției și timpului necesare în joc pentru a exploata eficient o corporație – încă o dată totul este prea bine echilibrat. Iar jocul în multiplayer devine și mai lent sub aspectul timpului necesar pentru a controla suma tuturor operațiunilor esențiale dintr-un tur. De altfel, și celelalte elemente noi aduse în joc de acest expansion, deși sporesc realismul și posibilitățile de acțiune ale jucătorilor, până la urmă reușesc și să încarce

excesiv gameplay-ul. Civ-ul a devenit prea stufos, deși devine tot mai bun, aparent...

Civilization 4 a reușit să modeleze extraordinar de bine procese de evoluție la nivel de civilizație, a reușit să impună concepte pe care nu le-am văzut la nici un alt joc până acum. Cu toate acestea, dimensiunile tot mai mari ale jocului, ca sumă de concepte și parametri, transpar tot mai mult în expansion-ul Beyond the Sword, care, deși este un Civ 4 mai bun, devine, paradoxal, mai puțin interesant, pe alocuri plictisitor, și poate chiar enervant. Un caz clasic în care mai realist și mai mult la nivelul construcției jocului nu înseamnă mai bine și pentru plăcerea jucătorului.

■ Marius Ghinea

► Gen TBS ► Producător Firaxis ► Distribuitor 2K Games ► Procesor Intel P4 1,8 GHz ► Memorie 512 MB RAM ► Accelerare 3D 128 MB ► ON-LINE  
www.2kgames.com/civ4/beyondthesword

Grafică  
Sunet  
Gameplay  
Multiplayer  
Storyline  
Impresie

9  
10  
8  
10  
—  
9

**9,2**



Ecranul S.R.I.



Benzină din porumb – o Corporație

**DINCOLO DE AZEROTH...**

**O NOUĂ LUME TE AȘTEPTĂ**

SURVOLEAZĂ frontiera întunecată pe "mounts" înaripați pe care îi controlezi.

STĂPÂNEȘTE energiile mistice ale rasei blood elf

DEZLĂNȚUIE puterea luminii a noii rase draconi

LUPȚĂ până la nivelul 70, și ți se va deschide o lume de noi posibilități.

**WORLD OF WARCRAFT**  
THE BURNING CRUSADE

DISPONIBIL ACUM

**12+**  
www.pegi.info

© 2006 Electronic Arts Inc. World of Warcraft este o marcă comercială înregistrată a Blizzard Entertainment, Inc. Toate drepturile rezervate. Este un produs al Electronic Arts Inc. Este un produs al Electronic Arts Inc. Este un produs al Electronic Arts Inc.



# colin mcrae™ DiRT™

## Luxul se plătește



Nu am ratat nici o apariție din seria Colin McRae și, cu bune și cu rele, aceasta rămâne una din cele mai bune de pe piață. Nu la fel de „grea” ca jocul Richard Burns Rally însă mereu captivant și foarte distractiv. Încă după primele detalii prezentate de Codemasters se contura un joc deosebit de cele cu care ne-am obișnuit. Un joc ce avea să fie conceput pe un engine nou-nouț, NEON, realizat în colaborare cu Sony, a căror experiență cu Gran Turismo le-a fost de mare folos celor de la Codemasters. Ce mi se pare ciudat este că

deși Sony a ajutat la dezvoltarea engine-ului jocului, Colin McRae: DiRT a fost lansat inițial pe Xbox 360 și PC, varianta de PS3 urmând să apară prin luna septembrie. Nu este exclus ca o variantă a acestui engine să fie folosit și pentru viitorul Gran Turismo.

### Mile și CP

Încă din momentul în care vezi filmulețul din intro-ul jocului, disponibil și pe net, îți dai seama că te afli în fața fericitului moment în



care toate promisiunile lansate de producători pe perioada dezvoltării jocului chiar s-ar putea să fie traduse și în produsul final. Bucuria e cu atât mai mare cu cât promisiunile erau mai mult decât îndrăznețe. Mergi mai departe și după ce dai cu subsemnatul la profil nu mai decât de ales modul de joc cu care vrei să începi. Ai de ales între Career, Championship și Rally World acestea fiind opțiunile pentru single-player. Cariera te trece prin curse de toate tipurile, structura aleasă nefiind însă una lineară ci piramidală, organizată pe 11 niveluri, astfel încât poți să ajungi în vârf evitând cursele care îți displac. Acest mod oferă un număr consistent de ore de joc Pentru a debloca alte curse te vei folosi de punctele pe care le primești la finalul fiecărui eveniment. Jocul ne oferă o diversitate nemaîntâlnită în această serie atât din punctul de vedere al genurilor de curse cât și, în mod normal, al mașinilor disponibile. În joc sunt prezente peste 40 de mașini din 12 clase diferite. Merită amintite de la clasice Lancia Delta S4 și Toyota Celica GT-Four, de la 4WD Mitsubishi Lancer Evolution IX, Subaru Impreza WRX și modelul construit chiar de Colin McRae R4, sau regii deșertului de la Raid: VW RACE Touareg sau Dakar Nissan. Trebuie să recunosc că am așteptat DiRT-ul și pentru cursele de rally-raid

pe care eu unul le găsesc extrem de spectaculoase. Dacă opțiunile oferite de multiplayer ar fi fost altele cred că am fi putut asista la niște rally-raid-uri pe net de toată frumusețea.

Mașinile se cumpără cu banii câștigați în curse, bani care sunt mai mulți dacă alegem să concurăm pe un grad de dificultate mai mare. Avem o mulțime de trasee care ne plimbă prin toată lumea și pe diferite suprafețe. O parte din ele sunt licențiate, de exemplu Knockhill sau Pikes Peak, altele inspirate după circuite reale și unele „desenate” de producători.

### Motoare de motoare

După cum am spus mai devreme promisiunile producătorilor nu au fost deloc modeste și cred că toată lumea aștepta să vadă cum se joacă DiRT-ul. Chiar dacă partea de simulare nu poate fi comparată cu producțiile SimBin, chiar și dificilul Richard Burns Rally a fost mai hard-core, pilotatul mașinilor îți oferă o senzație ridicată de realism. Mai ales dacă folosești un controller de calitate, tastatura fiind ultima pe listă, cum se întâmplă tot mai des în ultimul timp. Nu am avut ocazia să-l încerc cu minunăția de volan Logitech G25 însă sper să o fac cât de curând. Mașina răspunde exact cum te-ai aștepta la manevrele tale și diferențele date de clase, suprafață sau modul de abordare a traseului sunt evidente. Derapajele controlate, felul în care se intră și iese din curbe sau depășirile îți oferă o senzație extraordinară. Pentru rezultate mai bune, se poate umbla și la setările sau opțiunile bolizilor iar cei ce au mai puține cunoștințe în acest domeniu nu trebuie să evite munca de garaj pentru că beneficiază și de asistență. AI-ul este adaptat curselor off-road și deosebit de bățaios, încă un capitol la care producătorii s-au achitat cu brio de promisiuni. Sistemul de damage este atât de bine realizat încât nu poți să te superi când îți faci mașina praf pe final de cursă. Acesta ia în considerare mai multe date fizice și rezultatul impactului este altul la fiecare incident și mașină în parte. Din punct de vedere grafic DiRT este o adevărată operă de artă. Mașinile sunt modelate în cele mai mici detalii și chiar ți-ar fi milă la fiecare zgârietură dacă nu am avea și spectacolul oferit de sistemul de damage. Pe orice traseu decorurile sunt o adevărată încântare, DiRT oferind una din cele mai reușite experiențe vizuale din lumea simulatoarelor auto. Nu cred că am mai lăudat în așa fel un joc de mult timp dar cei de la Codemasters au făcut o treabă extraordinară.



### Din păcate

...jocul are o mare problemă care aruncă o umbră peste toate părțile bune ale acestui joc. Optimizarea este total nereușită, sincer nu știu multe jocuri care să se comporte atât de slab pe o configurație de top. Chiar și după lansarea patch-urilor jocul nu reușește să ruleze la un frame-rate decent, singura soluție fiind să umbli la detalii și să pierzi astfel din plăcerea vizuală. Chiar dacă nu își are locul în acest moment o discuție PC – console, țin să spun că doar o placă grafică de ultimă generație te costă aproape cât un Xbox 360, platformă pe care acest joc rulează aproape perfect. O altă problemă este modul de multiplayer care este mai sărăcăcios de cât am fi sperat. Nu poți concura direct cu alți jucători ci doar prin intermediul timpilor realizați. Sfatul meu este să luai în considerare cerințele de sistem înainte de a vă cumpăra acest joc sau în cazul în care aveți o consolă să nu alegeți varianta pe PC.

■ Rzaretha



► Gen: Simulator auto ► Producător: Codemasters ► Distribuitor: Codemasters ► Ofertant Best Distribution  
Tel: 071-480.30.90 ► Procesor: PIII 3 GHz ► Memorie: 1 GB RAM ► Accelerare 3D: nVIDIA GeForce 6800 / Radeon X1300 ► ON-LINE: [www.codemasters.com/dirt/](http://www.codemasters.com/dirt/)

Grafică  
Sunet  
Gameplay  
Multiplayer  
Storyline  
Impresie

10  
9  
8  
7  
6  
5  
4  
3  
2  
1  
0

**8,2**





# Harry Potter

## AND THE ORDER OF THE PHOENIX™

### La Phoenixul lăudat să nu te duci cu focul

A mai trecut un an, lui Harry i-a mai crescut un coș pe obrazul drept (se cheamă pubertate, Harry, nu e blastăm! lui Voldemort), Hermione a început să capete forme și fond de ten, iar Ron... eh, cui naiba îi pasă de nevăstuica aia? Preadolescentul Harry n-a apucat să se bucure prea mult de prima poliție nocturnă, de primul sărut „cu limba” și de maturizarea evidentă a colegei Hermione, căci Warner Brothers și Electronic Arts, acest JECO al timpurilor moderne, l-au trimis pentru a cincea oară la produs în cinematografe și, inevitabil, pe console, PC-uri, telefoane mobile, câni, lenjerie, paste de dinți, băuturi răcoritoare, cărți de colorat, Brick Games etc. În mod ciudat, probabil un semn evident al maturizării negustorilor de „entertainment” din Republica Plictisitoare România, nebunia Harry Potter a cuprins și țărișoara noastră semi-banieră. Dacă pentru „The Eye of the World” a lui Jordan a trebuit să aștept șaptesprezece ani, grăbitul Potter se va teleporta în librării și va vorbi pre limba noastră în decembrie, adică la doar câteva luni după lansarea mondială. E un pas imens, zic eu. Ia-o din loc, Greucene, fă pași,

Zmeule, că vine bufnița lui Harry, vă lasă corbul gravid și vă scoate ochii. În ritmul ăsta, „Răpirea din Seraf” va fi înlocuită de „Evadarea din Azkaban”, iar îngerașul din bucătăria oricărui gospodar cu dare de mână se va transforma subit într-un Dementor fosforescent cu glugă mobilă și respirație proaspătă. Viitorul sună bine, nu?

#### Scumpii ani de liceu, când la Voodoo dai de greu

Cartea/filmul/jocul Harry Potter and the Order of the Phoenix ne prezintă un Harry Potter aflat în al cincilea an de studenție la „fabrica de vrăjitori” Hogwarts. Deși Voldemort le suflă în ceafă, comunitatea pașnică de vrăjitori este încă în faza de

negare. Ministerul Magiei face tot posibilul să-și țină turma în întuneric și omoară din fașă orice zvon privitor la „come-back”-ul spectaculos al lui Ralph Fiennes. Nici la Hogwarts lucrurile nu merg bine pentru studenții anarhiști care luptă pentru dreptul la liberă informare. Dolores Umbridge, o „mătușică” acră și suspectă aflată în solda Ministerului, a preluat cursurile de apărare împotriva magiei negre și se dovedește a fi o teoreticiană îndârjită, renunțând total la orice aplicație practică a cursului predat. În asemenea condiții, tânărul Harry este obligat (ca și până acum, de altfel, că n-am fi avut atâtea cărți dacă totul ar fi fost bine și frumos) să pună mâna pe baghetă și să-și facă dreptate cu puterea vrăjii, ajutat de nelipsiții Ron și Hermione. Vă sfătuiesc să citiți cartea sau să vizionați filmul înainte de a pune mâna pe tastatură, deoarece sunt mari șanse să nu pricepeți mai nimic. Scenariștii au presupus (pe bună dreptate, cine altcineva decât fani ar juca un joc Harry Potter) că sunteți deja la curent cu evenimentele din The Order of the Phoenix și nu s-au străduit din răzputeri (a se citi „deloc”) să adapteze jocul la nevoile gamerului proaspăt intrat în lumea vărului Potter.

#### Student cu taxă la Hogwarts

Romanul a fost bunicel, iar filmul a reușit cumva să nu mă adoarmă (sau o fi fost



Toți bărbații e porcil

floricelele... în ziua de azi nu mai poți fi sigur de nimic). Să fie asta un semn că jocul își va depăși condiția de „movie tie-in” clasic și va reuși să-mi șteargă zâmbetul arrogant de pe față („Harry Potter, EA... yeah right”)? Hehehe. Era dât p'aci, dar nu. Recunosc, am fost de-a dreptul impresionat de Hogwarts-ul virtual, recreat de „arhitecții” de la EA UK cu un motor grafic simpatic foc (nu exagerat, dar clar peste restul turmei de „furăciuni din filme”). M-a izbit în mod special atenția acordată detaliilor. Hogwarts-ul din joc este copia fidelă a celui din film, care, la rândul lui, „arată” și „se simte” exact cum mi l-am imaginat eu când am deschis prima oară un volum Harry Potter. La început, e o adevărată plăcere să te plimbi pe coridoare fără niciun scop, doar „să vezi cum e”. E foarte frumos, vă spun eu, atât de frumos că pentru o oră veți ierta imbecilitatea unor quest-uri, pentru simplul motiv că vă oferă ocazia să vizitați locuri noi.

Deci, avem la dispoziție un Hogwarts frumușel, măricel, „dintr-o bucată” (n-am prins picior de loading screen), ce-ar putea merge rău? Pentru început, camera și controlul, dar nu ele sunt cele mai mari probleme. Îmi amintesc de Shadow of the Comet, un adventure excelent din vremurile când frecvența se măsura încă în megaherți, iar mouse-ul avea bilă. Pe lângă jocul propriu-zis, Infogrames a introdus separat un muzeu virtual dedicat lui Lovecraft. Harry Potter and the Order of the Phoenix este un excelent tur virtual al Hogwarts-ului, însă, ca joc, este complet neinspirat și fad. Și o să vedeți de ce.

#### Merlin Potter

Harry Potter and the Order of the Phoenix debutează în forță cu un cuplu de tineri Dementori dornici să încerce lucruri noi. Harry este atras fără de voie în jocul lor și este pe cale să experimenteze primul și ultimul sărut din scurta sa viață. Din fericire pentru el, ochiul ager și mâna sigură a Omului din spatele Mașinii l-au salvat de la o moarte sigură. Am scuturat mouse-ul cum o scutura Pazuzu pe fătucă aia din Exorcistul, cred că am dat și-un clic la un moment dat, și

uncheșul Sirius și îmi servește un mic tutorial ca pentru proștii care n-au văzut un Dementor nici măcar în atlasul zoologic. Sarcinile exagerat de domestice care ne sunt puse în cărcă de Sirius (repară farfuri, pregătește bagaje etc.) au rolul de a ne familiariza cu modul de „funcționare” a baghetei fermecate. Conceptul este destul de interesant (gesturi cu mouse-ul... sau cu stick-ul gamepad-ului), dar se vede clar că adevărata distracție este rezervată doar celor binecuvântați cu un Wii. Posesorii unui PC dotat cu o rozătoare de plastic îl vor găsi oarecum incomod și mai puțin amuzant (un gamepad mai îndulcește experiența), mai ales în momentele în care viteza este un factor esențial.

Vrăjile aflate la dispoziția tânărului Potter sunt clasicele „descânțec” prezentate în filme. Pentru micile încăierări adolescente (în joc se numesc dueluri și nu ies în evidență prin nimic), avem cele șase arme ale tânărului vrăjitor (Stupefy, Rictumsempra, Expelliarmus, Protego, Levicorpus și Petrificus Totalus). N-ați ajuns până aici dacă n-ați fi niște adevărați fani Potter, deci presupun că știți mai bine decât mine ce le poate pielea. Descânțecul „de luptă” sunt livrate la pachet cu șase vrăjii mai „domestice”, foarte utile unei gospodine sătule de robotit. Și pe ele le cunoașteți (Wingardium Leviosa, Accio, Depulso, Reparo, Reducto și Incendio), deci nu insist. Important e că le veți folosi cel mai des. Bruma de fizică implementată în joc i-a asigurat lui Wingardium Leviosa un loc special în inima mea. Pentru puțin timp, dar măcar mi-a atras atenția.

#### Arrow Potter

Jocul este o înșiruire de sarcini care ne arată că viața de elev poate fi plictisitoare până și la un colegiu de vrăjitori. Prinde-i bufnița lui Cho (băi, liniște!), culege mușetel pentru ceaiul altuia, aranjează trofee, cheamă 28 de proști la oră, fii săgeata unui șontorog dintr-un tablou, caută cărți în biblioteca școlii etc. La un moment dat, un coleg vrăjitor mă roagă cu lacrimi în ochi să-i recuperez o carte din bibliotecă. Știți, bineînțeles, că

„maculatura” din lumea lui Harry are prostul obicei de a-și lua zborul și fără ajutorul vântului. Buuun. Cartea mă așteaptă cumintică pe cel mai înalt raft. Tumneseule, ce surpriză. Pun bagheta la lucru și mut o măsută lângă dulăpiorul unde „odihnește” manuscrisul. Când să înhaț hârșoaga - n-am priceput de ce nu puteam s-o fugăresc direct cu bagheta magică... eh, n-a zis nimeni că va fi ușor - bestia își ia zborul spre un dulap vecin. Aha, deci îi place să joace dur. Repet operațiunea, același rezultat. Ho-pa! Să vezi că

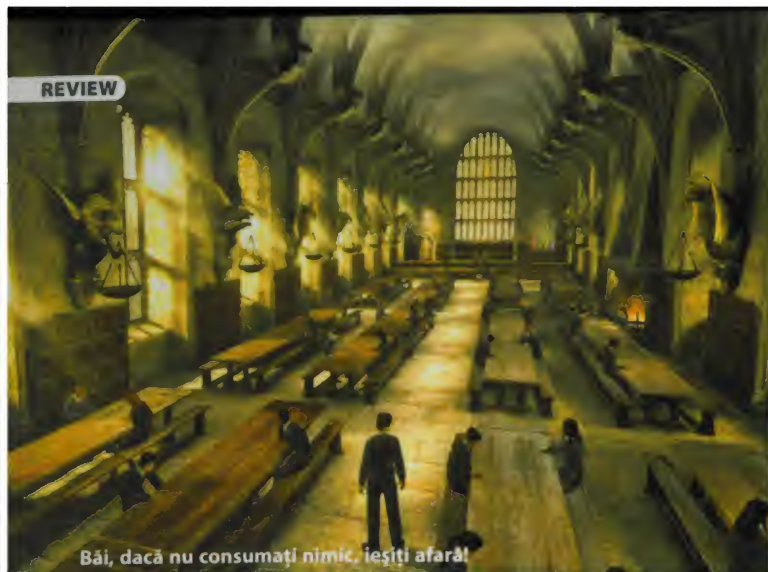
Primiți cu Hocus-Pocus?



Răzbușunarea telekineticului







Băi, dacă nu consumați nimic, ieșiți afară!



Mătrăguna... iepurele vegetarianului

tipii nu sunt atât de previzibili precum credeam. După câteva încercări eșuate (trei, cu una mai puțin decât numărul dulapurilor din cameră), m-am prins că provocarea nu e să găsești o soluție creativă, ci să repet orbește aceiași pași evidenți până se hotărăște designerul să spună „stop!”. Un alt quest, cel cu bufnița lui Cho (silentiul, măgarilor!) mi-a întărit convingerea că diviziile care s-au ocupat cu „proiectarea” sarcinilor erau mahmuri sau preșcolari. Ce-i cu bufnița lui Cho, vreți să știți? Problema este simplă, trebuie să o prindeți. La început, lucrurile par simple. Deși „bufnițaria” e tare încăpătoare, jivina și-a făcut culcuș pe un geam „la parter”. Când să o înghăți, zboară puțin mai sus. Povestea se repetă până când nu mai există un „mai sus”. Răspunsul? O scenă romantică în care Cho e gata să-și pună sufletul pe tavă în fața lui Harry, iar asta o cheamă la ore.

Răbdarea mea a luat sfârșit când un oarecare m-a trimis la vânătoare de statui vorbitoare. Bineînțeles că până să ajung la dracul ăla de copil nu mi-a trecut prin cap să dau binețe fiecărei cărmăzări din joc, așa că am fost nevoit să cutreier prin „curtea școlii” în speranța că un mistreț de marmură îmi va răspunde la salut. Pe scurt, o mare parte din joc o veți petrece pe post de săgeată, alergând ca bezmeticii de la un personaj la altul. La început, când Hogwarts-ul e încă neexplorat, n-am nimic împotriva să fiu trimis

în celălalt capăt al hărții după o petunie mutant, dar după o oră sau două (din cele cincisprezece), timp în care veți ajunge să explorați și cel mai întunecat colțșor al școlii, alergătura constantă devine excesiv de plictisitoare. N-au ajutat prea mult nici libertatea de mișcare „a la GTA” și nici micile recompense (artwork-uri, interviuri cu actorii și alte „firimituri” aruncate de Warner Brothers și EA) specifice jocurilor de gen.

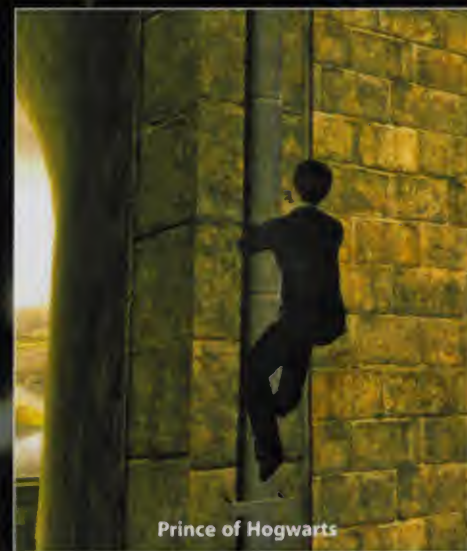
O oarecare evadare din rutina care se instaurează după prima oră de joc o reprezintă cele câteva minijocuri presărate cu zgârcenie prin peisaj. Printre ele s-a strecurat, nu mă întrebați cum sau de ce, bătrânul șah. Se numește „Wizard Chess”, piesele sunt puțin mai șmechere, dar tot șah rămâne. Salut intenția EA-ului de a deschide apetitul copiilor noștri pentru sportul cu rege și mă aștept ca viitorul joc să ne învețe nepoții ecuațiile de gradul doi.

Ca să nu vă mint, m-am distrat preț de vreo jumătate de oră fugărind-o pe Hermione cu un dulap, iar mai apoi cu o bancă, dar lipsa reacțiilor (de exemplu o piatră de mormânt îndreptându-se cu viteză spre tărtăcuța mea... adică a lui Harry) m-a făcut să mă las curând și de sportul ăsta. Ducă-se.

### Fie să renască numai cel ce Harry

Ca orice „movie tie-in” picat în ograda unui producător înstărit, The Order of the Phoenix i-a pus la treabă pe aceiași actori care ne-au încântat (sau enervat, depinde de om) pe marile ecrane. Oamenii sunt consecvenți și dau din gură în stilul care i-a făcut celebri în filme. Pe mine m-au cam scos din sărite în anumite momente, dar asta s-a întâmplat și în cazul „versiunii” pentru marile ecrane, deci presupun că oamenii și-au făcut treaba pentru care au fost plătiți.

Vrem, nu vrem, Harry Potter a devenit deja un personaj cu greutate în industria entertainment-ului virtual, de care ne vom mai împiedica mult timp de acum înainte, chiar dacă Rowling a spus tot ce avea de spus. In-



Prince of Hogwarts

dustria nu doarme și potențialul comercial al unui băiețel cu ochelari și puteri magice, dar în același timp chinuit de aceleași spaima ca orice alt băiețel cu talentul magic al unei croșe de hochei, este imens. Ca urmare, va trebui să-l acceptăm așa cum este. Un ochelarișt cu un bețișor făcător de minuni, care are mare trecere în fața marelui mic public. Personal, nu recomand jocul decât copiilor care n-au dat încă în patima CS-ului, fanilor înrăiți, plictisiților cronici sau, în ultimă instanță, părinților care încearcă din răsuferință să-și convingă odraslele să poarte ochelari. Faptul că e un joc destinat în special unei audiențe mai tinere a încetat de mult să mai fie o scuză. Să fie clar, copiii mi-i pot plictisi și singur, nu trebuie să plătesc pe cineva să o facă.

■ cioLAN

► Gen Harry Potter ► Producător EA UK ► Distribuitor EA ► Ofertant Best Distribution, Tel. 021-408.30.90 ► Procesor P 1,6 GHz ► Memorie 512 MB RAM ► Accelerație 3D minimum 32 MB ► ON-LINE harrypotter.ea.com

Grafică  
Sunet  
Gameplay  
Multiplayer  
Storyline  
Impresie

8  
7  
6  
5  
**6,4**

**Telefonați gratuit folosind Skype!**

Nu este nimic mai ușor decât să vorbiți cu oameni de pe alte continente: să translați figure sau să participați la videoconferințe cu Skype. Aflați cum să exploatați la maximum această aplicație

**PASUL 1 Instalarea și configurarea Skype**

1. Descărcați și instalați Skype de pe CD-ul PC-Practic. Acest program vă va ajuta să vă conectați la rețeaua Skype și să vă conectați la rețeaua Internet.

2. După instalare, deschideți Skype și configurați-l pentru a funcționa corect.

3. Pentru a vă conecta la rețeaua Skype, trebuie să vă conectați la rețeaua Internet.

4. După ce vă conectați la rețeaua Skype, puteți să vă conectați la rețeaua Internet.

5. După ce vă conectați la rețeaua Skype, puteți să vă conectați la rețeaua Internet.

6. După ce vă conectați la rețeaua Skype, puteți să vă conectați la rețeaua Internet.

**Editați filmele simplu și eficient**

Dorți să îmbunătățiți filmele de familie, adăugându-le efecte, tranziții și repornind-le? Windows Movie Maker poate fi una din soluțiile pentru revizuirea acestor filme. Să aruncăm o privire asupra acestui program și să vedem ce are de oferit.

**PASUL 1 Importarea clipurilor video în Movie Maker**

1. Deschideți Movie Maker și apăsați pe butonul „Importare clipuri video”.

2. Selectați clipurile video pe care doriți să le importați în Movie Maker.

3. După ce ați selectat clipurile video, apăsați pe butonul „Importare clipuri video”.

4. După ce ați importat clipurile video, puteți să le editați în Movie Maker.

5. După ce ați editat clipurile video, puteți să le salvați în Movie Maker.

6. După ce ați salvat clipurile video, puteți să le publicați pe Internet.

**EXTRA: 31 de programe GRATUITE pe CD**

**PC - Practic** **5,99 LEI**

**PC - Practic** **PC - Practic**

practic... mai ușor nu se poate!

septembrie 2007

**Colecționați articolele practice**

Câștigați postul ideal cu un CV impresionant 27

Economisiți timp cu diagrama Pareto 31

Păstrați vechile mesaje e-mail 35

Windows XP, pe pilot automat 37

Telefonați gratuit folosind Skype 41

Editați filmele simplu și eficient 47



**Telefonați gratuit**

Apeluri gratuite cu ajutorul Internetului

**Optimizați căutările**

Cum să editați cu ajutorul Word un CV 27 profesionist

**Google**

10 sfaturi utile pentru adaptarea cunoscutului motor de căutare la necesitățile voastre 14

**Redactați un CV impresionant**

**Windows XP, pe pilot automat**

Informațiile înseamnă, în primul rând, automatizare. Astăzi ne propunem cu stăruință de fapt, să vă arămăm cum să automatizați anumite acțiuni.

**PASUL 1 Programarea unei acțiuni**

1. Deschideți Windows XP și apăsați pe butonul „Programare”.

2. Selectați acțiunea pe care doriți să o programați.

3. După ce ați selectat acțiunea, apăsați pe butonul „Programare”.

4. După ce ați programat acțiunea, puteți să o testați în Windows XP.

5. După ce ați testat acțiunea, puteți să o salvați în Windows XP.

6. După ce ați salvat acțiunea, puteți să o publicați pe Internet.

**Dacă folosești calculatorul și te întrebi cum poți să îi utilizezi resursele la maxim, cumpără revista de la chioșcurile din toată țara.**

**Practic... mai ușor nu se poate!**



# Ship Simulator 2008

## Surogat de concediu

Îmi aduc aminte de primul Ship Simulator, cel de acum doi ani, care chiar era o idee excelentă. Evident, fiind un joc de buget scăzut, era destul de simplu implementat, fără pretenții. Spuneam cred acolo că poate următorul o să fie într-adevăr ceva serios pentru că, din câte am observat, există cerere pentru genul acesta de jocuri. Iată că a apărut o nouă versiune a acestei serii, iar dacă a adus ceva în plus, vom mai vedea.

## În bărci

Prima versiune a lui Ship Simulator avea locații predefinite, nefiind posibil să te arunci unde ai chef, adică în mijlocul Mării Nordului de exemplu, pe furtună. Ba mai mult, nu-mi aduc aminte să fi experimentat într-adevăr o furtună pe mare. Ship Simulator 2008 clar vine cu o serie de lucruri noi, pe care cred că aceia pasionați dintre voi și le doresc. Deși are tot o serie de locații predefinite, acum măcar poți depăși rada portului și ieși în mijlocul mării sau al oceanului. Mă rog, există un ecran de loading între ele, dar asta nu e o problemă. Șocul apare când, după ecranul de loading, de la vreme frumoasă și însorită te trezești

brusc în mijlocul unei furtuni. Cu alte cuvinte, nu există un sistem serios de generare a vremii. Evident, nici acest joc nu este gândit în stil Flight Simulator, adică să ai acces la orice zonă de pe Terra. Oricum, primul lucru care iese în evidență este în fine un sistem adevărat de informare, care arată temperatura aerului și a apei, viteza vântului, gradul de vizibilitate, latitudinile și longitudinile, precum și date esențiale despre ambarcațiunea pe care o conduci. Normal, nu am observat că aceste variabile să influențeze prea mult comportamentul ambarcațiunii, ceea ce mă face să cred că mare parte sunt de formă.

## Simulare

Sincer, sunt un pic confuz la capitolul simulare. Am condus și eu șalupe și pot spune că practic pentru ambarcațiuni mici nivelul de cunoștințe necesare este minim. Adică ai cam aceleași controale, cu diferența că multe bărci de viteză nu au și

marșarier, adică nu pot da cu spatele. Jocul oferă exact ce ai nevoie, adică accelerație și direcție. Părerea mea este că modul în care se comportă ambarcațiunile în joc nu urmărește un nivel foarte realist. Sunt o multitudine de factori legați de apă, vânt și vreme care, deși sunt figurați, nu par să aibă nici o influență. Nici modelele de bărci nu sunt foarte fidele, fiind generice. Deși au apărut oameni care, mă rog, stau, texturile ambarcațiunilor sunt extrem de simpliste. Dacă e să luăm în calcul NPC-urile care creează traficul maritim și al căror AI este la fel de cretin ca și în prima versiune, veți observa că sunt foarte simpliste

realizate, adică mai mult figurate. În plus, diversitatea este nulă, jocul având maxim 15 modele de ambarcațiuni, jucabile sau NPC. Cu toții știm că, în realitate, diversitatea este mult mai mare. Din punct de vedere grafic și trecând peste texturarea ambarcațiunilor,

jocul arată bine, orașele și porturile chiar fiind realizate bine de data asta. Cu alte cuvinte, merită să-ți petreci câteva ore colindând mările și oceanele, chiar dacă sunt mult restrânse. Cu noul conținut de care dispune, Ship Simulator 2008 probabil că va va ține prinși cu câteva ore mai mult decât predecesorul său. Chiar și așa, mi-e greu să vă recomand să cheltuiți în plus cu el.

■ Locke

- Gen Simulator ▶ Producător VStep
- Distribuitor Lighthouse Interactive ▶ Procesor P 2.4 GHz
- Memorie 1 GB RAM ▶ Accelerație 3D 128 MB VRAM
- ON-LINE www.shipsim.com

Grafică  
Sunet  
Gameplay  
Multiplayer  
Storyline  
Impresie

8  
7  
7  
7  
7  
7  
**7,2**



Transport de persoane

# HUNTING UNLIMITED 2008

## Moș Martine, labele sus!

După ce acum câțiva ani LEVEL a acordat premiul de Cel mai bun joc al anului unui simulator de vânătoare, contrariind multă lume și supărând și mai multă, a venit momentul ca un alt joc de acest gen să intre în redacția noastră. Din nefericire, deși a intrat cu capul sus, a ieșit cu picioarele înaintea. Deși jocurile de acest tip nu sunt extraordinare de populare, neputând să se compare ca succes cu unul din seria NFS (oricât de prost ar fi acesta), ele sunt unele dintre cele care mie îmi oferă o satisfacție foarte mare. Lipsa sclipiciului, a neanelor de sub cal, a bălților de sânge, dublată de liniștea, calmul și pândă vreme de ore sunt pentru mine o modalitate fenomenală de destindere. Schimbarea oferită mă scoate din tiparul violenței și vitezei ce mă înconjoară zi de zi. De aceea, sar pe fiecare Blabla Hunting Blabla ce apare pe firmament. Doar că nu toate se pot compara cu Deer Hunter 2003 sau cu Trophy Hunter.

## Cu Winchester-ul pe coclauri

Lipsit total de o poveste care să te țină cât de cât legat de acțiunea jocului (nu că i-ar trebui neapărat o poveste acestui tip de joc), Hunting Unlimited 2008 nu prea reușește să țină jucătorul legat de ecranul calculatorului. Structurat pe o serie de locații, fiecare cu un număr de „misiuni” proprii, jocul încearcă să dea substanță acțiunii promovând o serie de evenimente ce au diferite scopuri. O idee cât de cât fezabilă dacă nu s-ar fi

văzut cât de forțate sunt de către producători. Am fost obișnuit până acum ca înaintea fiecărei misiuni să primesc dreptul de a vâna doar anumite animale într-un număr limitat, dar fără a mi se indica o zonă anume. Ei bine, de data aceasta mi-a fost indicat aproape de fiecare dată



unde sunt animalele pe care le vânez și cele de care mă feresc. Un lucru foarte nasol deoarece mi-a răpit exact plăcerea cea mai mare: pândă și căutarea urmelor pe sistem Winnetou. Una dintre misiuni a fost chiar într-atât de forțată încât am închis jocul pentru câteva ore. În descrierea misiunii mi se explică despre cei trei cerbi pe care îi voi avea în fața ochilor și despre un elan care va trece prin fața mea venind agale dinspre vest, dacă voi avea destulă răbdare. Și iată cum îl omor în două secunde pe cel mai mare cerb din Pădurea Bogății și stau ca prostul să apară elanul. În ~5 minute vine și nea Caisă, căruia îi trimit un glonte fix între nări. Pălit de o bruscă revelație, repornesc misiunea, omor cerbii și o iau agale cu pușca pe umăr spre vest, hotărât să văd din ce



Supă în câteva ore



O gașcă de elani la soare

- Gen Simulator de vânătoare ▶ Producător ValuSoft
- Distribuitor SCS Software ▶ Procesor P4 1,4 GHz
- Memorie 256MB RAM ▶ Accelerație 3D minimum 64 MB
- ON-LINE www.scssoft.com/huntingunlimited2008.php

Grafică  
Sunet  
Gameplay  
Multiplayer  
Storyline  
Impresie

5  
6  
4  
4  
4  
4  
**4,8**

văgăună iese elanul. Prin mintea mea cea creată nu mi-a trecut că de fapt elanul stă după prima colină ce îmi obstrucționează vederea și este scriptat să miște după 5 minute. M-am apropiat, l-am tras un damf de usturoi fix în nas, dar el pauză... aștepta vremea când trebuia să o ia la pas.

Eh... nici măcar grafica nu îl ajută. Bătut rău de tot de jocurile amintite mai sus, deși sunt cu mult mai vechi, Hunting Unlimited 2008 scoate la înaintare o paradă de animale împăiate care trec prin dâmburi de pământ sau copaci și zboară pe deasupra găurilor din peisaj. Jenant.

## Înapoi în timp

Dacă vrei să vă jucați un adevărat simulator de vânătoare, nu vă opriți asupra acestuia. Întoarceți-vă privirea asupra clasicele genului sau chiar riscați un pic jucând Cabela's Dangerous Hunts. Și apropo, singurul lucru care ar mai lipsi acestor jocuri ar fi gonacii!

■ Koniec



Peisaj marțian



# Geometry Wars: Retro Evolved

## Un război psihedelic

Geometry Wars a scos pentru prima dată ochii în lume sub forma unui mini-joc ascuns în jocul Project Gotham Racing 2, un joc de curse dezvoltat exclusiv pentru Xbox de către Bizarre Creations și a revenit în atenția amatorilor de pac-pac-uri old school odată cu apariția jocului Project Gotham Racing 3 pentru Xbox 360. Surprinzător, Geometry Wars: Retro Evolved a prins bine, atât de bine încât mințile (i)luminate de la Bizarre Creations n-au ratat ocazia de a-l transforma într-un joc de sine stătător, disponibil contra cost via Xbox Live Arcade și prin Steam. Așa că am avut un motiv mai mult decât suficient să mă transform, preț de câteva ceasuri bune pe seară, într-un mic zombie care trage în neștre după cerculețe roșii, cubulețe verzi și stelule roz înainte de culcare.



### Pur și simplu

Gameplay-ul din Geometry Wars: Retro Evolved este cât se poate de simplu. Tot ce trebuie să faci este să manevrezi o mică navă spațială în interiorul unui chenar și să supraviețuiești valurilor interminabile de figuri geometrice care zburdă de colo-colo încercând să-ți halească nava, distrugându-le pentru a acumula un număr cât mai mare de puncte. Controlul este o nimica toată, indiferent că folosim tastatura sau un controller, dar prefer a doua variantă (a.k.a. controller-ul de Xbox 360), deoarece oferă mai multă precizie și-mi permite să mă bățai pe scaun în orice direcție. Interesant este că, indiferent de traiectoria pe care i-o imprimi navei, poți trage în toate direcțiile posibile cu ajutorul unei combinații simple de taste, însă distrugerea formelor geometrice, ce se deplasează din ce în ce mai rapid pe

ecranul monitorului, necesită o excelentă coordonare ochi-butonare. În plus, fiecare formă geometrică în parte are un comportament aparte. Unele se deplasează cu viteză mică, dar devin din ce în ce mai „vioaie” dacă se simt ignorate, iar altele, odată dezintegrate, dau naștere unor progenituri de dimensiuni reduse, dar foarte agile, ce trec imediat la atac. Cuburile verzi, pe de altă parte, sunt niște parșivenii; fug din calea proiectilelor, se prefac că dau bir cu fugiții, dar pornesc din nou în urmărirea navei, imediat ce le-ai întors spatele.

Iar apoi mai sunt și cheștiile alea în formă de vierme care dansează în spirale halucinante, avalanșa de cruci fosforescente și tot felul de alte bazaconii ucigașe. Surprinzător, cu găurile negre m-am descurcat cel mai bine. Șmecheria este să tragi în ele, moment în care încep să se manifeste zgomotos, lărgindu-se și înghițind orice obiect din imediata lor apropiere.

Numai bine, pentru că astfel putem acumula puncte prețioase, cu condiția să ne ferim de proiectilele pe care le aruncă în direcția navei, dacă sunt lăsate să explodeze de capul lor. Când acțiunea se precipită, iar ecranul se umple de „colorați”, putem folosi cu încredere una dintre cele trei bombe inteligente pentru a face curățenie, având grijă să ținem cu dinții de cel puțin una dintre cele trei vieți oferite inițial, jocul răsplătindu-ne ulterior cu o nouă viață în schimbul a 75 000 de puncte și cu o bombă la fiecare sută de mii.

Fiecare sesiune este diferită de

următoarea, inamicii intrând de fiecare dată aleator în scenă, însă modelul de joc rămâne mereu același, ceea ce înseamnă că învățarea tacticii potrivite (după câteva sesiuni ratate)



n-ar trebui să fie o problemă. Nu este suficient să intuiești doar mișcările adversarului, dar și momentul în care trebuie să utilizezi fiecare bombă în parte, deoarece, rezistând asaltului geometric fără s-o încasezi, multiplicatorul de scor crește cu 2x, 4x, etc. în funcție de numărul de inamici spulberați. Toată șmecheria este să eviți o moarte prematură, multiplicatorul revenind astfel imediat la valoarea inițială, adică 1x.

### Dependent de stele verzi

Geometry Wars: Retro Evolved creează dependență tocmai prin simplitatea sa, ceea ce-l face accesibil oricărui jucător înarmat cu un dram de răbdare și agilitate. Bizarre Creations a reușit să ofere un shooter arcade excelent, cu grafică vectorială și efecte de sunet halucinant de reușite, de care te despați cu greu odată ce ți-a intrat sub piele. Din nefericire (sau nu?), jocului îi lipsesc o componentă multiplayer și clasamentul online disponibil în versiunea pentru Xbox 360, dar este distractiv, provocator și, nu în ultimul rând, ieftin. Pentru mine, cam asta-i tot ce contează.

■ KIMO

► Gen Arcade ► Producător Bizarre Creations ► Distribuitor Steam ► Procesor PIII 1 GHz ► Memorie 512 GB RAM ► Accelerare 3D 128 MB ► ON-LINE  
www.bizarreonline.net/games/geometry\_wars\_retro\_evolved/

Grafică  
Sunet  
Gameplay  
Multiplayer  
Storyline  
Impresie

9  
9  
9  
9  
10  
**9,2**



# Entertainment Arena EXPO



## 13 - 16 septembrie Sala Polivalenta

Timp de 4 zile cea mai mare sala de jocuri din Romania  
Jocuri de casino, jocuri video, jocuri mecanice, home cinema



Organizator  
**24**  
O EXPO

www.earena.ro



## Vezi că te calcă mașina în picioare!

N-am văzut filmul, dar am auzit că nu e cine știe ce... Se pare că în afară de efectele speciale, la care chiar s-au strofocat, nu prea a fost mare lucru de capul lui. Ce am văzut eu din trailer însă și m-a tras rău de tot de nas a fost Rachel Taylor, căreia îi dau o binemeritată notă 10 pentru prezență scenică și îi doresc o îndelungată carieră în filmele de categoria B. Niciodată nu am fost prea impresionat de desenele gen Transformers, Macron One sau Voltron. Toate transformările alea din căruță în bombardier mă cam lăsau rece, preferând oricând un clasic Tom&Jerry. Toată tehnologia asta nu prea mă gădila pe mine unde trebuie, fiind mai mult un om al spiritului decât un inginer. Adică îmi plăceau mai mult desenele cu vampiri și draci decât astea cu mașini și roboți intergalactici. Și acum apare filmul. Am zis hmmm... poate... dar nu am apucat. Dup-ai-a apare jocul. Aș vrea să zic nu, mersi, dar luna asta a fost atât de seacă în jocuri ca lumea, încât cred că mă apucam să scriu despre jocurile de pe Yahoo! Messenger. Stimulat un pic de succesul filmului și de laudele producătorilor jocului că acesta l-ar egala, dacă nu îl și întrece, am pornit să bat Autobots și Decepticons deodată.

### Cu pardonul omori omul

Structurat pe două campanii mari și late, jocul urmează pe o parte firul epic al filmului, în cadrul campaniei cu Autobotii, și o linie ce urmărește distrugerea Pământului în trei acte, în campania cu Decepticons. Pentru cei care nu știu despre ce este vorba, Autobotii sunt ăia buni, iar Decepticons sunt ăia răi.

Precum spuneam, în cazul în care dorești să fii un prea destoinic apărător al binelui și apuci pe calea pavată de intenții bune, trebuie să începi joaca de-a Autobot. Întreaga poveste din jurul acestei campanii este una destul de slabuță, după cum se pare că este și cea din film. Puțin cam stupidă chiar putem spune. Se făcea că pe o planetă de la dracu-n praznic era o rasă de oameni roboți. Ei se nășteau datorită unei

energii care izvoră din Allspark, o entitate din care s-au tras toți transformer-ii și se vor trage toți cei ce urmează a se naște. Această entitate se pare că se află pe Pământ, iar la 1800 și ceva o expediție Autobot a aterizat la noi pe o banchiză polară pentru a o recupera. Evident că ceva rău s-a întâmplat, iar bunicul eroului principal, Sam Witwicky (un personaj la fel de ciudat ca și numele), primește o rază laser fix în ochelari. Astfel, printr-un miracol al tehnologiei extraterestre, pe ochelarii moșneagului se imprimă coordonatele unde se află Tatăl Lor.

Intenționând să se întâlnească cu forța care le dă viață, o altă expediție de Autobotii vine în vizită pe planeta albastră pentru a da mâna cu Allspark. Deoarece nu puteau beneficia de o vizită pașnică pe planeta noastră, după ei au apărut și oamenii răi, pardon, roboții răi. Aștia erau aici pentru Tatăl Lor, doar că din alt motiv. Pentru ei era o neînmurită sursă de energie pe care trebuiau să pună mâna. Evident, ochelarii cu coordonatele erau la Sam și acum fiecare bucată de fier îl urmărea pentru a pune mâna pe ei într-un fel sau altul.

Ce mai atâta tura-vura... Autobotii îl colosează pe Sam, iar Decepticon-ii vor să îl căpăcească urât de tot. Iată toată intriga. Deznodământul îl veți descoperi singuri. Evident, dacă nu ați văzut filmul sau dacă nu vă duce prea mult capul.

### Cu cheia de 13 la atac

Punctul de atracție al jocului, al filmului, al desenelor animate și al benzilor desenate se vrea a fi transformarea totală prin care trece fiecare dintre eroii mecanizați din Transformers. Nu neg, modul în care fierătaniile se răsucesc pentru a face din rahat bici este atrăgător ochiului și te poate prosti pentru primele câteva minute ale jocului. Dar apoi ajungi să te dai cu capul de pereți când începi să te lovești de gameplay-ul butucănos. Pentru un joc în care

# TRANSFORMERS THE GAME

90% din acțiune se petrece în interiorul unei mașini, adică ar trebui să se apropie de calitatea unui simulator auto consacrat, controlul vehiculelor se face

extraordinar de greu. Crezând pe moment că mi-am pierdut îndemânarea la condusul virtual, l-am pus și pe Kimo la volan. Poate făceam eu ceva rău și el se prindea unde greșeam. Stupoare... sau nu. Nu eram eu de vină, ci jocul în sine. Bun, trecem peste controlul necontrolabil al mașinilor și ajungem la acțiunea propriu-zisă. Producătorii jocului au încercat să lungească acțiunea filmului de o oră jumate, într-un joc ce se întinde pe mai bine de zece ore. Cum poți face așa ceva? Foarte simplu: repetarea la nesfârșit a aceleiași acțiuni. Deschide o ușă în spatele căreia este un robot ce fuge să dea alarma. Nicio problemă, îl iei la alergat și îi faci fundul arșice. Te întorci în camera din care roboțelul a fugit, dar unde mai dai de o ușă. În spatele căreia se mai află un robot, în spatele căreia se mai află o ușă, în spatele căreia se află DOI roboți de data aceasta și o ușă. Genial, nu? Aș mai putea da exemple de acest gen, dar parcă m-aș opri. Hai poate doar încă unul. Jazy, unul dintre roboții cei buni, dar cam rahitic, intră în bucluc și prietenul său Ironhide este nevoit să îi sară în ajutor. Perfect normal, doar că în momentul în care Ironhide îi caște pe pezevenghii ce îi tachinau frățiorul, acesta își ia picioarele la spinare doar pentru a o lua pe cocoșă pe strada următoare. De ce nu își aștepta prietenul mai dolofan, nu știu.

Oricum, aceste momente foarte dese se puteau trece cu vederea dacă acțiunea avea o calitate prin care să complementeze povestea

Cei Frumoși! Măcar jumate din ei...



prea subțire. Dar, după cum am spus, cursele de mașini sunt execrabile (90% din joc), bătaia între roboți este foarte îngreunată de camera ce tinde să îți arate orice altceva în afară de combatanți, ca să nu mai vorbim că aceștia se împiedică de toate bordurile, mașinile, stâlpii sau alte asemenea obiecte întâlnite pe stradă și în care vor tinde să alerge încontinuu sau să sară ca un pinball la simpla atingere a lor. Ciudat rău de tot.

### Joc versus film?

Dacă filmul este pe potrivă jocului, nici nu vreau să mă apropie de el. Dacă stau să îi ascult pe producătorii jocului, care au spus că este mai plin de acțiune decât filmul, îmi vine să mă iau cu mâinile de cap și să fug în lumea largă. Mă voi opri aici, deoarece nu vreau să îmi mai fac sânge rău din cauza unui nou fiasco din domeniul jocurilor din această vară. La revedere.

■ Koniec

► Producător Traveller's Tales ► Distribuitor Activision  
► Procesor P4 2 GHz ► Memorie 256 MB RAM  
► Accelerare 3D minimum 64 MB ► ON-LINE  
www.transformersgame.com

Grafică  
Sunet  
Gameplay  
Multiplayer  
Storyline  
Impresie

4  
6  
4  
-  
-  
5

4,7





# INSURGENCY

## MODERN INFANTRY COMBAT

După patru ani de muncă asiduă, iată prima versiune jucabilă a mod-ului ce încearcă să recreeze, într-o manieră realistă, actuala bătălie din Irak dintre forțele de ocupație americane și insurgenți. Însă Insurgency, în forma sa actuală, nu este un produs finit. Mai are de tras până să concureze cu adevărat un FPS squad-based, precum Day of Defeat: Source sau Counter Strike. Cu toate acestea, m-am gândit că n-ar fi o idee rea să facem cunoștință cu prima versiune jucabilă, anume Beta 1.1, dar nu înainte de a vă aminti că pentru a-l juca este necesară prezența jocului Half-Life 2 pe hard, o conexiune la internet și un cont Steam.

Insurgency are șanse reale să reușească. Să nu uităm că mod-ul se află încă într-un stadiu incipient de dezvoltare, așadar, așteptați-vă la câteva patch-uri barosane până la lansarea versiunii finale. În unele situații, inechilibrul actual dintre echipele de

soldăți americani și insurgenți, se soldează cu înfrângerea catastrofală a yankeilor. Poate că așa-i modelul :). De asemenea, sistemul de clase este ciudat și greu de utilizat, iar influența nefastă a altor factori face lupta puțin cam confuză la un moment dat. Gloanțele nu fac cine știe ce zgomot când sunt trase, nu provoacă impactul vizual la care te-ai putea aștepta în acel moment și aproape totul, de la jucători la clădiri, este colorat în maro sau diverse nuanțe de maro, aspect ce provoacă o mulțime de neplăceri, cum ar fi momentele în care te respawn-ezi, faci câțiva pași pe o stradă învăluită în praf și imediat încasezi un glonț care te scoate din circuit, fără să-ți dai seama cine și de unde a tras. Foarte realist, n-am ce zice, dar și frustrant când pășești aceeași chestie de vreo zece ori la rând.

Totuși, în ciuda neajunsurilor sale, Insurgency are câțiva ași în mânecă - armele se

comportă veridic și sunt plăcute la „atingere”, hărțile sunt imense și oferă o mulțime de posibilități tactice, iar grafica este de-a dreptul superbă, chit că maroul îți scoate ochii din orice direcție. De remarcat că sistemul de ochire se vrea a fi unul realist, acesta comportându-se într-un mod similar celui din Red Orchestra, unde nu există crosshair, iar loviturile precise sunt obținute ochind prin cătarea armei.

Având în vedere că este doar un beta, sunt indulgent cu Insurgency și aștept cu interes să văd ce se va alege de el în viitor, deoarece rezolvarea problemelor majore cu care se confruntă acum, l-ar putea transforma în curând într-unul dintre cele mai bune mod-uri multiplayer pentru Half-Life 2 disponibile la ora actuală.

[www.insmod.net](http://www.insmod.net)

■ KIMO



**TOP SECRET autoshow**  
Mercedes-Benz CLK în direct din Austria  
**2,99 RON**

**autoshow**  
2,99 RON

**EXCLUSIVITATE națională**  
Avea condus Fiat Xesro până la capătul lumii  
**2,99 RON**

**drive test**  
Nissan X-Trail 1.8  
Mazda CX-7  
Lexus LS 460

**TOP SECRET autoshow**  
Peugeot prezintă 308 RC Z, TT-ul francez!  
**2,99 RON**

**autoshow**  
2,99 RON

**FERRARI 430 SCUDERIA**

**Trend hibrid**  
CAYENNE HYBRID  
L-am condus în Germania

**Clubman NOUL MINIVAN!**  
FORD MONDEO • VW PASSAT • PEUGEOT 407 • RENAULT LAGUNA • HONDA ACCORD

**5 RIVALI DE TALIE MEDIE**

**HONDA CIVIC HYBRID**  
Primul test în România

**DOSAR: Află toate informațiile despre portbagajele-cutie**

**MOTO: Harley Davidson VRSCD Night Rod**

**autoshow** Cea mai **rapidă** revistă de mașini!  
Cele mai noi informații din piața auto, la fiecare două săptămâni!





## Munca e brătară de aur

Cum nici joaca nu poate să fie o plăcere până la capăt, ca să se aleagă ceva de capul tău trebuie să mai pui și osul la treabă. Ăla de a inventat munca și a pus sămburi în pepene a fost cel mai oribil om/zeu care a călcat pe pământul asta! Așa că, pe principiul munca înobilează pe om și îi trage merțan la scară, și în WoW se practică tot felul de meserii, care mai de care mai atractive, bănoase și originale. Astfel, una dintre cele mai necunoscute, pentru mine, meserii de până acum este cea de croitor. Știți pe cineva care este croitor? Eu nu... poate doar pe tanti Lazăr, dar cred că a murit. Cred...

Revenind la oile noastre, să vorbim despre muncă și meseriile din WoW. Pentru a-ți rotunji veniturile și pentru a pune pe tine tot felul de șmecherii fanteziste, fiecare personaj poate învăța și practica două meserii. Astfel, poți alege să devii fierar, miner, croitor, jupuitor de piele, prelucrător de piele, culegător de flori și ierburi, alchimist, enchanter (cel de se ocupă cu aplicarea de vrăji pe obiecte pentru a le adăuga proprietăți noi) și bijutier.

Papiotă, un popă undead de nivel 60, pe care îl cam retrăsesem din circuit pe motive neștiute nici măcar de mine, a avut un comeback zilele acestea și a dorit să se reprofileze de pe minerit/pielărit pe ceva cu totul diferit. A vrut să se facă o combinație de croitor cu enchanter. Și atât s-a rugat de mine că am resetat profesiile anterioare, pierzând automat un skill

în minerit de 320 și în pielărit de 340 și ajungând la 0 cu cele noi. Căci asta e frumos, deși ai învățat pe pielea ta ca bivolul cum să dai în minereu în așa fel încât să spargi adamantitul în două, cum ai pus acul în mână ai uitat complet cum se ține târnăcopul. Mai mult decât ciudat, dar perfect logic pentru Blizzard.

Ce este bine de știu este faptul că profesiile sunt astfel făcute încât să meargă cât de cât împreună. Astfel, un fierar face casă bună cu un miner deoarece folosește minereul scos de acesta din genunile pământului, un pielar merge mână în mână cu un jupuitor și tot așa. La fel stă treaba și cu croitoritul și enchanter-uitul. Un avantaj foarte mare al enchanter-ului este că poate să și scoată ingredientele magice dintr-un obiect cu proprietăți speciale. Aceste ingrediente se vor refolosi pe ce vrea mușchiul nostru. Ce vreau să spun este că fiecare cărpă

pe care o voi coase ca și croitor, o să pot să o fac bucăți ca enchanter, refolosindu-le pe urmă. În acest mod se cresc cele două profesii în paralel cheltuind mult mai puțini bani decât dacă le creșteam individual.

Pe internet sunt o puzderie de ghiduri prin care ni se arată cum se pot crește profesiile cu un minim de cheltuială, dar, din nefericire, niciunul nu lucrează în tandem. De aceea, dacă veți dori să creșteți două profesii de la 1 la 375 într-o zi, stați un pic și calculați înainte să vă aruncați la cumpărat ingrediente. Veți rămâne cu multe dintre ele pe inventar și cu o gaură greu de acoperit în buzunar.

Pe mine, pentru a aduce cele două profesii la 300, nu 375, m-a costat cam 700 de galbeni, fără a mai pune la socoteală cărpele pe care le strânsesem de-a lungul timpului și pe care le țineam în bancă exact pentru acest moment. Acum skill-ul de tailoring îl am la 350 pentru a face shadowcloth. Shadowcloth, spellcloth și mooncloth sunt cărpele din care un croitor face cei mai mulți bani. Se folosesc la crearea de obiecte epice și au, din nefericire, un cooldown de 95 de ore între fiecare bucată care poate fi creată. Din fericire, se poate alege să devii un maestru croitor pe fiecare dintre ele în parte și la fiecare proces de fabricație vei avea posibilitatea de a scoate două bucăți în loc de una. Moment fericit!

koniec



## GameShop.ro

CONCURS LEVEL ȘI



### Câștigă un joc Harry Potter and the Order of the Phoenix

Cum se numește șahul jucat în Harry Potter and the Order of the Phoenix?

- a. Wizard Chess
- b. Magic Chess
- c. Transcendental Chess

Răspunsul îl găsești în articolul dedicat jocului Harry Potter and the Order of the Phoenix din acest număr al revistei.

Nume, prenume \_\_\_\_\_  
Str. \_\_\_\_\_ Nr. \_\_\_\_\_ Bl. \_\_\_\_\_ Sc. \_\_\_\_\_ Ap. \_\_\_\_\_  
Localitate \_\_\_\_\_ Cod \_\_\_\_\_ Județ \_\_\_\_\_  
Telefon \_\_\_\_\_ e-mail \_\_\_\_\_

## Câștigătorii lunii iulie

La concursul LEVEL împreună cu Thrustmaster, gamepad-ul Dual Trigger 2-in-1 Rumble Force a fost câștigat de către Simion Adrian Ionuț din București.

La concursul LEVEL împreună cu Best Distribution, cele 20 de pachete trial de 14 zile pentru World of Warcraft au fost câștigate de către următorii participanți: Corici Ștefan din București, Arhip Vladimir din București, Macrea Mihai din Cîsnădie, Cărgan Vasile din Craiova, Șerban Robert-Valentin din Chitila, Dogaru Iulian-Alexandru din Berca, Mures Viorica din Brăila, Gavrilă Radu-Ovidiu din Bârsa, Voinea Florentina din București, Berei Daniela din Mangalia, Ioniță Gheorghe-Cosmin din Belciugatele, Muscalu Alin din Zărnești, Manole Costică din Focșani, Andriescu Mihai-Alexandru din Iași, Iancu Denis Ilie din Botoșani, Potoroacă Doru-Nicolae din Asău, Ilinca D. Ionuț din Văleni Dâmbovița, Geamănu Dumitru Valentin din Rm. Vâlcea, Popa Radu din Bistrița, Geică-Dobrescu Mircea din Craiova, Szabo Sandor Zsolt din Sf. Gheorghe și Neagoe Alexandru-Dan din Roșiorii de Vede.

La concursul LEVEL împreună cu GameShop.ro, jocul Civilization IV cu manual în limba română a fost câștigat de Guran Claudiu din Arad.

La concursul LEVEL împreună cu Best Distribution, următorii participanți au câștigat câte un Card Club Gameshop.ro: Ștefan Ștefan din Tg. Mureș, Badistru Alexandru Nicolae din Deva, Kinda Attila din Mureș, Butuc Adrian Ionuț din Lunca Călnicului, Bogdan-Mândra Cristian din Cumpăna, Roman Mihail din Sibiu, Drăgan Albert Constantin din Târgoviște, Poraicu Mădălina Irina din Drăgălina,

La concursul LEVEL împreună cu Euro Entertainment Enterprises, următorii cinci participanți au câștigat câte un DVD cu filmul Smokin' Aces: Butoiu Edward Cristi din Breaza, Nacu Dorin din București, Popescu Ioan Alexandru din Târgoviște din Târgoviște, Codruț Cărligeanu din București și Leonte George din Focșani.

### REGULAMENT DE CONCURS

Premiul va fi expediat prin poștă, după data de 15 septembrie. Câștigătorii vor fi anunțați prin e-mail înaintea expedierii.  
Persoana de contact Diana Calin, diana\_calin@vogelburda.ro, 0268-415158 int.133.





# The Bully

## Ani de liceu, cimitir al tinereții mele...

The Bully (cunoscut și sub numele de Canis Canem Edit) era, după toate aparențele, o manevră tematică de-a lui Rockstar de a scoate bani de pe urma unui concept vechi (mai exact, Grand Theft Auto). Preview-ul viza exact același scop existențial din perspectiva unui puștan aruncat de o mamă titular biologică și un tată vitreg în meandrele unui liceu american tipic - Bullworth Academy.

Trebuie să recunosc că am fost un pic sceptic vizavi de calitatea unui asemenea joc - Rockstar fiind o companie cunoscută pentru numeroasele produse controversate, și dat fiind declinul ultimelor jocuri din seria GTA față de precedentele, mă așteptam să fie doar un nou mediu pentru același nărav distructiv al anarhistului din fiecare din noi.

Ei bine, m-am înșelat. Față de seria GTA, The Bully nu este analogia unui add-on care aduce două dulapuri și trei scaune pentru Sims, ci este mai degrabă, dacă îmi permiteți, inovația adusă de Warcraft II, spre exemplu. Gameplay-ul principal excelent, satira socială reprezentată de noul liceu al anti-eroului, Jimmy Hopkins și mini-game-urile de la diferitele ore fac din Bully un joc mai mult decât drăguț și suficient de independent încât să fie menționat ca mai mult decât o clonă.

Cliseul unei școli de vară

După cum ziceam, jucătorul preia identitatea lui Jimmy Hopkins, în vârstă de 15 ani. Jimmy nu este un copil rău per se și în contrast cu viitorul sociopat Gary, pe care

il cunoaște în primul capitol sau câțiva reprezentanți ai diferitelor facțiuni din joc, putem înțelege de ce e considerat „ăla bun”. Să fiu sincer însă, Jimmy e malițios, nu prea inteligent și destul de violent.

Celelalte personaje din joc sunt stereotipuri caricaturizate. Cu toții am văzut filme despre adolescenți americani - și aici avem toată panopia: nerds, jocks, goths, greasemonkeys, etc. The Bully reușește, în stilul specific Rockstar, să ilustreze atât de satiric-grotesc stereotipul unui liceu american încât nu știi dacă să râzi sau să plângi până

se termină spectacolul. Și tot siropul e sămburele ăla de adevăr din fiecare personaj. Profesorul de sport pervers, profesorul de literatură alcoolic sau bogătanii aroganți sunt doar câteva exemple de stereotipuri care funcționează cu brio în lumea jocului.

Povestea e împărțită pe capitole, iar fiecare vizează lupta cu câte o facțiune din școală. Acestea vin în număr de cinci, iar al șaselea capitol, numit Endless Summer, îi oferă jucătorului ocazia de a completa misiunile secundare și de a termina complet

jocul prin colectarea unor anumite obiecte din lumea jocului, esențiale pentru un procentaj de 100%.

### Cel mai fericit dintre chiulangii

Diferența (de înțeles de altfel) majoră dintre Canis Canem Edit și Grand Theft Auto (sau unele clone ale acestuia, precum The Simpsons: Hit & Run) este că aici apar anumite materii, prezența la care nu e absolut obligatorie, dar recomandată. Acestea sunt reprezentate prin diferite minigame-uri, atotprezenta succesiune de butoane sub presiunea timpului fiind ora de chimie și o formă alterată a anticului joc Volfied fiind ora de pictură. Completarea acestor minigame-uri recompensează jucătorul fie prin mărirea atribuțiilor sau anumite arme/obiecte.

Apropo de arme, nu vă așteptați la M4A1, lansatoare de rachete, puști cu lunetă sau bombe nucleare - ele sunt specifice mediului. Avem o praștie, tradiționalele picioare și pumni la gioale, praf de mânărici, petarde ș.a.m.d.

Poate cea mai problematică oră pentru jucătorul român este ora de engleză, dat fiind că trebuie alcătuite cuvinte dintr-un număr de litere, și chiar și cu o pregătire avansată în subtilități limbii șexpiriene (fie că vorbim de Cartoon Network sau Cambridge Proficiency Certificate) sunt multe cuvinte de care eu unul n-am auzit până să vizitez dicționarul. Dar se poate trece peste, cu o ușoară indulgență.

O altă mică iritație cerebrală poate fi provocată de timpul in-game. Jimmy trebuie să doarmă în fiecare noapte și, dacă ratați ora 2 AM, acesta va leșina pe trotuar. În perioada de început, când trebuie să mergeți și la ore, rămâne foarte puțin timp pentru misiunile propriu-zise sau explorare și rutina impusă, de a vă retrage spre „vastele” dormitoare la o oră fixă s-ar putea să scoată peri albi unora, mai ales dat fiind

că timpul trece foarte, foarte repede în joc.

### Vrumm vrumm? Ding dong? Eye candy?

Nu, nu puteți fura vehicule în joc. Jimmy Hopkins nu e Tommy Vercetti. Avem BMX-uri, un skateboard și autobuzul școlii (care nu poate fi condus, ci e doar un fel de teleportor). Lumea din The Bully oricum nu e atât de vastă precum Vice City, Liberty City sau San Andreas, ci se rezumă la școală, cu terenul de sport și alte accesorii și un orașel lângă aceasta. Jocul însă nu e construit pentru misiuni kilometrice sau spații vaste și din cauza vitezei reduse a mersului pe joc/datului pe skateboard/BMX proporția se păstrează.

Muzica este un mare, mare plus. Nu se aude nici 50 Cent, Tiesto, Linkin Park, Black Eyed Peas sau ce ar asculta un adolescent în ziua de azi, ci este o formă de muzică clasică. Nu vă speriați, tematica se potrivește. Și e cinematică. Eu unul o prefer unui soundtrack de radio.

Grafic - arată mai bine decât orice GTA. Nu arată la fel de bine ca un joc high-end, nu e mind-blowing și nu ne ține cu gura căscată, DAR e o grafică potrivită. E bine folosită și reușește să creeze un sentiment de cinematografie în punctele critice. Customizarea hainelor, frezei și a altor elemente vizuale este și ea un plus.

Voice acting-ul este cel puțin imersiv. Voci bine distribuite, la calitate deja standard Rockstar, și dacă a fost vreodată vreo replică șarjată în joc, mi-a scăpat. Scenariul e



suficient de deștept încât să fie plauzibil, chiar și satiric.

### S-a sunat...

The Bully nu e GTA 4. The Bully nu e GTA, în primul rând. Ceea ce are The Bully în comun cu bine-cunoscuta serie de jocuri este o matriță, un concept, o idee de la care s-a pornit. Povestea interesantă și mediul unic în care se desfășoară The Bully îi oferă suficientă independență încât să poată fi jucat fără nicio problemă fără ca măcar să aducă aminte de vreun alt joc.

Nu e un joc greu, nu are bug-uri majore (deși tind să fiu ușor al dracu și să scriu aici că 18 ore de joc in-game pe zi n-ajung nici pentru o masea) și poate fi terminat cam în 17 ore de gameplay concret, de la un capăt la altul. Factorul de rejucabilitate este la alegerea fiecăruia, depinde cât de mult vrem să colecționăm obiecte ascunse sau să ne întrecem în biciclete.

■ Zulf

- Gen: Action
- Producător: Rockstar Vancouver
- Distribuitor: Rodstar Games
- Ofertant: Best Distribution Tel. 021-408.30.90
- Calitate: ★★★★★

Consolă PS2 oferită de  
Best Distribution, Tel.021-408.30.90





# BenQ FP241VW

## O nouă perspectivă asupra jocurilor

Industria de gaming nu mai e de mult ceea ce a fost odată. În momentul de față, se investesc sume amețitoare în tehnologii ce fac ca această „pasiune” să devină mult mai mult decât este. Pe de altă parte totuși, această nebuloasă a hardware-ului împiedică ideile și sclipirile din domeniu ale multor producători să devină realitate. Cert este faptul că, odată ce tehnologiile avansează, automat apar alte și alte idei, care abia așteaptă să fie puse în practică.

În urmă cu câțiva anișori mă întrebam oare cum ar fi să intri în această lume mirifică a gaming-ului pe o fereastră mult mai mare decât cea oferită de un biet monitor de 15 țoli. E drept, a trecut ceva vreme de atunci și această curiozitate a mai pălit odată cu accesul mai ușor la monitoare de 17, de 19 sau 21 de țoli. Tocmai atunci când crezi că știi cu adevărat lumea gaming-ului, mai răsare un spiriduș și-ți șoptește la ureche lucruri care să te facă să te răzgândești. Asta mi s-a întâmplat și mie, foarte recent. Un spiriduș îmbrăcat într-un costum mov de sus până jos apare într-o zi și îmi spune că mă poate duce în această lume fantastică a jocurilor cât sunt eu de mare, cu bocanci cu tot. Impresionat de cele spuse de el, îl las să continue. Pe parcurs am aflat că vine din partea celor de la BenQ și că vrea

să îmi arate ceea ce înseamnă să te joci... cu clasă. Până să mă dezmeticesc, apare pe birou un super monitor LCD de 24 de țoli cu aspect wide, dedicat jocurilor. Într-adevăr, ceea ce mi se spusese despre el nu erau simple basme. Cei de la BenQ și-au pus mințile la contribuție și au realizat acest capodoperă ce vă poate schimba complet concepția despre joacă sau entertainment în general.

Designul este unul complet deosebit, foarte elegant și simplist. Spre deosebire de monitoarele clasice, acesta dispune de o „ramă” de susținere ce îi permite monitorului să se balanseze față – spate mult mai mult pentru a oferi o experiență vizuală mult mai bună, indiferent de felul în care îl priviți. Un alt aspect căruia la început nu i-am dat prea multă importanță este modul în care această „ramă” de susținere completează monitorul. Vă aduceți aminte probabil că atunci când ați lucrat cu un monitor CRT mai obișnuiți să puneți pe el fel de fel de obiecte, telefonul mobil, chei, o pereche de căști pentru simplu fapt că era mai la îndemână. Cu monitoarele LCD acest lucru nu mai e posibil, din motive lesne de înțeles. Cei de la BenQ au înțeles acest aspect și au luat în considerare și această posibilitate deoarece așa arată mai bine acest monitor. Să trecem în revistă și ceea ce este cu adevărat important. Monitorul BenQ FP241VW geme de tehnologii pe



care abia așteaptă să le pună la lucru. Una dintre ele este Perfect Motion. Aceasta pune la dispoziție șase moduri specializate (Standard, Dynamic, Movies, Photos, Action Game și Racing Game) pe care utilizatorul le poate alege în funcție de ceea ce urmărește pe ecran. Această tehnologie are rolul de a elimina pe cât posibil deficiențele care apar în cazul imaginilor în mișcare la monitoarele LCD. În cazul jocurilor în care acțiunea se desfășoară la viteze amețitoare, ar apărea tot felul de umbre și neclarități care sunt enorm de enervante și, de ce nu, obositoare.

Am tot spus că acest monitor este destinat gamerilor. Haideți să vă spun de ce. BenQ FP241VW este un monitor nativ full HD. Ceea ce înseamnă că vă puteți juca la rezoluția maximă de 1920 x 1200. Credeți-mă, este ceva ireal să vezi atât de multe detalii la o asemenea dimensiune. Dacă am zis de HD, continui această idee cu conectica destul de bogată de care acest monitor nu duce lipsă. Primul pe listă ar fi conectorul HDMI (High-Definition Multi-media Interface) la care puteți conecta o consolă de jocuri de ultimă generație ori un player DVD HD sau Blu-Ray. Acest tip de conexiune asigură transmiterea fluxului de imagine și a celui de sunet printr-un singur cablu, ce este oferit împreună cu acest monitor. Din motive lesne de înțeles, avem inclus și un hub USB ce pune la dispoziție pe o parte laterală a monitorului două porturi USB, numai bune pentru a conecta rapid un device extern. În imediata vecinătate a conectorului DVI apare și colecția de mufe RCA în care se pot conecta diverse echipamente audio – video externe, fie ele HD sau nu.

BenQ FP241VW pune la dispoziția utilizatorului foarte multe facilități și avantaje, chiar dacă vorbim de un monitor de 6 ms ca timp de răspuns. Prețul acestuia este însă unul destul de ridicat, iar pentru a-l achiziționa trebuie să punem din timp câte ceva deoparte.

**OFERTANT:** Partenerii BenQ

**TELEFON:** N/A

**PREȚ:** 3999 Lei

# Compro VideoMate V300

## Un nou prieten HD

Fie că ne place sau nu, se apropie perioada în care numărăm cu o oarecare nefericire zilele rămase din concediul sau vacanța noastră. Da, se apropie toamna și, odată cu aceasta, apar noi grile de programe la televiziuni, se reiau seriile preferate și încet, încet reintrăm în hora obișnuită. Iată motivul pentru care vă recomand cel mai recent model de TV tuner extern de la Compro. VideoMate V300 se conectează direct la orice tip de monitor, fie el LCD sau CRT. Datorită implementării unei noi tehnologii de decodare, putem urmări programele TV preferate la o calitate mult mai bună. Acest TV tuner poate

scala imaginile chiar și la rezoluții de 1600 x 1200. În astfel de condiții, un simplu monitor LCD de exemplu de 17 țoli poate deveni prietenul vostru cel mai bun. VideoMate V300 dispune și de un docking station la care pot fi conectate și alte dispozitive, chiar și console de jocuri ce au nevoie de suport HD. Ca oricărui tuner TV care se respectă, nu îi lipsește funcția de picture in picture (PIP), ce permite vizualizarea unui post TV în același timp în care folosiți și resursele PC-ului.

**OFERTANT:** Maguay Impex

**TELEFON:** 021-2103833

**PREȚ:** 65 EURO (fără TVA)



**OFERTANT:** Ultra PRO Computers

**TELEFON:** 031-4022292

**PREȚ:** 140 USD (fără TVA)

# Genius PF-801

## Fii DJ-ul amintirilor plăcute!

O fotografie făcută într-o drumeție cu cei mai buni prieteni îți poate readuce aminte de acele momente plăcute chiar și peste mult timp. Ce facem însă dacă suntem mai plimbăreți și ne aflăm aproape tot timpul în locuri diferite, de unde evident plecăm cu amintiri diferite? Ne împrăștiem în toată casa fotografii cu diversele scenele trăite de noi? Nu ar fi neapărat o idee rea, însă ce-i prea mult ar putea deveni foarte obositor. Cei de la Genius ne pun însă la dispoziție o așa-zisă ramă digitală foto. La prima vedere, pare un suport clasic de fotografii cu o ramă din lemn ceva

mai „masivă”. Destul de adevărat, însă fotografiile ce pot fi arătate lumii nu mai trebuie tipărite, ci luate direct de pe cardul de memorie al camerei foto și transferate direct în memoria acestei „rame” ce dispune de un ecran LCD de 8 țoli și o memorie internă de 128 MB. Avantajul este faptul că pot fi afișate mai multe fotografii ce se pot interschimba la intervale de timp stabilite ulterior. În cazul în care vi se face dor de o fotografie anume, puteți folosi oricând telecomanda din dotare pentru a naviga direct către fotografia în cauză.

# VIVOTEK 3GPP Network

## Camera IP7131

## Prieten sau... spion?

În cazul unei camere de supraveghere asemănătoare acestui model de la Vivotek, semnalul audio/video nu este trimis către un receiver, respectiv un recorder video analogic, ci este trimis sub forma unui stream digital, codat MPEG4, direct în calculator. Avantajul acestei soluții este că respectivele imagini pot fi urmărite de oriunde, chiar de la sute sau mii de kilometri distanță de locația „supravegheată” prin intermediul unei conexiuni la internet. Ce facem totuși dacă ne aflăm într-un loc în care nu putem accesa in-

ternetul? Nimic mai simplu. Această cameră Vivotek IP7131 poate pregăti fluxul de date audio/video astfel încât acesta să poată fi urmărit fără probleme direct pe un telefon mobil prin intermediul unei conexiuni 3G. În acest fel, indiferent de locul în care vă aflați, puteți fi mereu la curent cu acțiunile ce se desfășoară sub „ochiul” neobosit al acestei camere de supraveghere.



**OFERTANT:** Seektron

**TELEFON:** 0244-567750

**PREȚ:** 184 EURO (fără TVA)



## ZIO Memphis USB 2.0 Portable ENC2020HD

Rapid, ușor, eficient



**E**ste exact rețeta de care ai nevoie pentru a accesa - ricând informațiile prețioase, rapid și eficient... Pentru a fi complet funcțională, trebuie să instalăm în această „carcasă” de aluminiu cu numele de cod Memphis un HDD de 2,5 inch asemănător cu cele ce se montează în laptopuri. Al doilea lucru care trebuie făcut este să îl conectăm direct la un port USB și e gata pentru a transfera datele. Odată „hrănit” cu ceea ce aveți nevoie, informațiile pot fi transportate fără probleme oriunde mergeți. Folosindu-l în combinație cu cradle-ul său nu veți obține un transfer mai rapid al datelor, însă le veți accesa mai repede, scutindu-vă de operațiunea de deznodare a cablurilor USB.

**OFERTANT:** Toront Computers

**TELEFON:** 0241 811820

**PREȚ:** 74 Lei

## Kinetix MP-C7095

Supliment muzical

În ultima perioadă, a tot plouat cu fel de fel de playere MP3, care mai de care mai „smechere”. Kinetix MP-C7095 are 2 GB de memorie internă, ecran TFT și posibilitatea de a

înregistra și de a reda fișiere MP3. Calitatea audio este bună, la fel de bună ca și părerea mea despre designul său. Este foarte subtilă, nu are prea multe butoane, iar cele existente sunt de tip touch sensitive, întâlnite și în cazul unor telefoane mobile „de ciocolată”. Preț de doar câteva ore acumulatorul inclus își face treaba foarte bine, acesta putând fi reanimat cu ajutorul încărcătorului la priză sau prin portul USB.

**OFERTANT:** Tornado Systems  
**TELEFON:** 021-2067777

**PREȚ:** 224 Lei



## Horizon 2206SW Orizonturi excelente

**S**e pare că cineva din zona Asiei îi iubește chiar și pe cei care nu sunt dați afară din case de prea mulți bani. Lansat sub brand-ul Horizon, acest monitor LCD de 22 de inch în format wide este un model excepțional. Aș putea spune că excelează la aproape toate capitolele: dispune de o rezoluție nativă de 1680x1050, de unghiuri de vizibilitate foarte bune situate undeva în jurul valorii de 170 de grade atât pe orizontal, cât și vertical și are doar 5 milisecunde trecute la capitolul

timp de răspuns. Un monitor destul de reușit aș putea spune, mai ales că prețul acestuia chiar merită toată atenția. Dacă insistați, poate fi montat foarte ușor chiar și pe un perete, iar într-o combinație cu un TV tuner extern, puteți să dispuneți și de un televizor foarte modern.

**OFERTANT:** placi-video.ro

**TELEFON:** N/A

**PREȚ:** 730 Lei



## Epson EMP-TW1000 Home Cinema în sezonul următor

**F**enomenul high definition se pare că a îmbolnăvit pe toată lumea. Nimeni nu se lasă mai prejos și se oferă soluții din ce în ce mai performante și mai... atractive. EMP-TW1000 este unul dintre cele mai performante proiectoare de mare definiție lansate de Epson pentru segmentul home cinema. După cum probabil v-ați închipuit, rezoluția sa nativă este de 1920 x 1080, în format wide 16:9. Tehnologiile înglobate în acest proiector sunt foarte multe și foarte greu de pronunțat, mai ales că încă nu mi-am revenit de la reprezentarea lui live de acum câteva minute. Pentru un proiector destinat unui spațiu relativ redus, funcția de zoom este la mare căutare deoarece poate genera o imagine cu o diagonală de



4-5 metri de la o distanță de aproximativ 2-3 metri. Pentru o suprafață așa de mare, acest proiector dispune de luminozitate de 1200 ANSI și o rație a contrastului de 12000:1. În ceea ce privește conectica, nu e cazul să vă faceți probleme. Indiferent ce echipament va furniza sursa de semnal video, acest proiector va face față.

**OFERTANT:** Partenerii Epson

**TELEFON:** N/A

**PREȚ:** 11020 Lei

## Sony Vaio VGN-FZ11Z

**P**rin definiție, brand-ul Vaio te duce cu gândul la o gamă de produse puțin mai ieșite din comun, ce îmbină foarte armonios tehnologia de vârf cu eleganța și bunul gust. Printre cele mai recente produse lansate cu această „etichetă” este acest laptop, a cărui configurație îi poate face geloși pe foarte mulți posesori de PC-uri desktop. Așadar, Sony Vaio VGN-FZ11Z este comercializat cu Windows Vista Home Premium preinstalat ca sistem de operare, iar ca platformă de rulare, s-a apelat la varianta cu procesorul Intel Core 2 Duo, modelul T7300. Memoria acestei platforme este de tip DDR2 și totalizează 2048 MB. Capacitatea hard diskului este de 200 GB, iar ca procesor grafic se apelează la un GeForce 8400 GT cu 256 MB memorie video. Partea cu adevărat impresionantă a acestui notebook este unitatea sa optică de tip Blu-ray capabilă să redea excelent filmele înregistrate pe acest tip de discuri. Pentru a se ridica la calitatea imaginilor stocate pe discurile Blu-ray, Sony Vaio VGN-FZ11Z este dotat cu un ecran LCD de 15,4 inch ce oferă o rezoluție nativă de 1280 x 800. Conectica acestui notebook este mai deosebită deoarece notăm în plus prezența conectorului HDMI și a unui card reader



pentru carduri de tip SD și memory stick Duo și Pro Duo. Sony Vaio VGN-FZ11Z este un laptop echilibrat, cu facilități interesante la capitolul multimedia, cu o greutate de aproximativ 2,7 kg incluzând și acumulatorul.

**OFERTANT:** Partenerii SONY

**TELEFON:** N/A

**PREȚ:** 5999 Lei

Bogdan S

## Gigabyte GP-S6500

**N**u îmi mai amintesc exact cine, dar, parcă și alți producători de plăci de bază au ieșit pe piață cu sisteme audio - veni acum rândul lui Gigabyte. Sistemul GP-S6500 este un sistem simplu 2.0 de boxe destinate desktop-ului. La o primă vedere se remarcă designul și execuția acestui sistem, care arată foarte îngrijit, minuțios finisat, aproape elegant. Materialul folosit, MDF, precum și ecranul magnetic sunt o tușă de calitate, la fel și difuzorul cu membrană din kevlar - de altfel, în ultimul tip s-a generalizat în rândul producătorilor chinezi „curăței” utilizarea acestui material de mai nouă generație în domeniul multimedia consumer. În ce privește calitatea audio a sistemului Gigabyte GP-S6500, trebuie spus de la bun început faptul că se simte la dinamică faptul că amplificatoarele folosite per canal sunt de numai 8 wați fiecare. Adică, la volum mai mic sunetul este curat, dar, odată cu creșterea în volum, apare o „aglomerare” în materialul sonor, cu o prezență semnificativ marcată a frecvențelor medii și cu o certă mărire a distorsiunilor armonice (aproape subtilă, dar detectabilă). Totuși, emisia în frecvență joasă este mulțumitoare pentru dimensiunile sistemului, fără însă a avea claritatea și atacul altor sisteme. În zona de preț de aproximativ 35 de euro, acest sistem este bun, dar inferior calitativ audio și ca putere concurenței directe a sistemelor Solo de la Microlab.



**OFERTANT:** Partenerii Gigabyte

**TELEFON:** N/A

**PREȚ:** N/A

Marius Ghinea



# Îmbunătățește-ți experiența gamer-istică

Prin definiție, o tastatură destinată gamerilor sau, mai corect spus, maniacilor de jocuri pe calculator care devorează fiecare joc ar trebui să fie făcută din fier sau din oțel inoxidabil, să reziste și la rugină, deh, nu te pui cu intemperiiile. Problema e foarte dureroasă și în același timp costisitoare. Pe vremuri, când Doom 2 și Mortal Kombat erau la putere, se schimbau tastaturile cu frecvență... cămășilor. Ce să-i faci, mai rezistă omul la nervi, dar și când aplică artistic un pumn de toată frumusețea, are de cules două ore taste și arculețe de prin toată camera. Nu sunt prea departe acele vremuri. Și acum lumea se mai răcorește în acest fel, însă diferența e că acum stai cam jumătate de oră să-ți aduni și să-ți montezi butoanele la loc. Ce-i de făcut? Cine știe, poate astăzi cineva chiar are chef să „butoneze” o tastatură pentru simplul fapt că iar începe școala și o să-i țipe părinții că stă prea mult cu capul în monitor sau că iar trebuie să se trezească devreme să-i vadă fața „ciufulită” a profesorului de mate care îl plictisește cu exercițiile lui savante. S-a mai răcorit personajul și pe urmă scrie pe messenger „că trebuie să-și caute „G”-ul, că nu poate da Buzz la oameni”, că e prea supărat pe viață ca să-și mai folosească și mouse-ul.

Să vorbim totuși de jocurile noastre. Ce vrem noi de fapt de la o tastatură pentru gaming? Sună ciudat „pentru gaming”, pentru că ele sunt aproape la fel, doar că vin cu niște surplusuri de taste șmechere, care „îți fac joaca mai ușoară”. Eu vreau o tastatură care să-mi permită să-mi țin mâinile mai comod, să pot să ajung rapid la orice buton și... să nu mi se ducă vopseala de pe taste după două săptămâni de concentrare în diverse jocuri, cum am pățit cu cea mai recentă piesă așa-zis „de gaming”. E așa greu să mi se satisfacă aceste mici dorințe? Se pare că da. Până o să descopăr tastatura care să-mi vină „mănușă” vă las pe voi să vă delectați cu unele piese mai de soi ce se pretează a fi folosite și la joacă.

Ca o mică paranteză, menționez că nota finală a fost compusă din nota de performanță, ce a avut o pondere de 45%, nota obținută la capitolul dotări 35%, ergonomia a mai venit cu alte 15%, iar cele 5 procente rămase au fost acordate în funcție de prezența sau nu a manualelor și a CD-urilor cu driver-e.

Așadar, aveți mare grijă de tastaturile ce au apărut recent și care au în dotare suport pentru mâni acoperite cu un fel de piele artificială. Sunt... de nedezipit :).

■ BogdanS



#1 Logitech G15 - LEVEL TNT 96 %

Ideea de la care au plecat cei de la Logitech în momentul în care au gândit această tastatură se dovedește a fi una excepțională, de actualitate și încă neexploată de competitori. Datorită dotărilor sale și comenzilor suplimentare, care pot fi executate printr-o simplă apăsare de buton grație tastelor „G” complet programabile, viața de gamer este una mult mai plăcută. Un alt feature al lui G15 este ecranul LCD încorporat. Prin intermediul lui se pot obține foarte rapid informații suplimentare despre starea sistemului sau a altor aplicații ce rulează în background. În ultimul timp, comunitatea jucătorilor care folosesc acest gen de tastatură a crescut enorm, rezultând astfel o bază de script-uri și mini-aplicații scrise special pentru G15, ce vin în completarea celor deja furnizate de către Logitech pe canalele oficiale.



**Specificații:**  
Număr Total Taste: 134  
Dimensiuni (L/l/I) (cm): 53x22x2,5  
Ergonomie (A Shape): NU  
Nota LEVEL: 9.57, Ofertant: ProCa România / Ultra PRO Computers, Preț: 318 LEI

#2 Logitech G11



**Specificații:**  
Număr Total Taste: 134  
Dimensiuni (L/l/I) (cm): 53x22x2,5  
Ergonomie (A Shape): NU  
Nota LEVEL: 9.53, Ofertant: ProCa România / Ultra PRO Computers, Preț: 233 LEI

#3 Microsoft Wireless Laser Desktop 6000



**Specificații:**  
Număr Total Taste: 130  
Dimensiuni (L/l/I) (cm): 52x23x3  
Ergonomie (A Shape): DA  
Nota LEVEL: 9.31, Ofertant: Partenerii Microsoft, Preț: 277 LEI

#4 Microsoft Reclusa



**Specificații:**  
Număr Total Taste: 113  
Dimensiuni (L/l/I) (cm): 54x23x5  
Ergonomie (A Shape): NU  
Nota LEVEL: 8.71, Ofertant: Ultra PRO Computers, Preț: 186 LEI

#5 Logitech diNovo Edge



**Specificații:**  
Număr Total Taste: 96  
Dimensiuni (L/l/I) (cm): 41x21x1,2  
Ergonomie (A Shape): NU  
Nota LEVEL: 8.61, Ofertant: Ultra PRO Computers, Preț: 654 LEI

#6 Microsoft Wireless Laser Desktop PRO



**Specificații:**  
Număr Total Taste: 121  
Dimensiuni (L/l/I) (cm): 50x26x3  
Ergonomie (A Shape): DA  
Nota LEVEL: 8.53, Ofertant: Partenerii Microsoft, Preț: 255 LEI

#7 Microsoft Wireless Laser Desktop Elite



**Specificații:**  
Număr Total Taste: 127  
Dimensiuni (L/l/I) (cm): 50x27x4  
Ergonomie (A Shape): NU  
Nota LEVEL: 8.18, Ofertant: Partenerii Microsoft, Preț: 387 LEI

#8 Microsoft Comfort Curve 2000



**Specificații:**  
Număr Total Taste: 114  
Dimensiuni (L/l/I) (cm): 49x21x3  
Ergonomie (A Shape): DA  
Nota LEVEL: 7.71, Ofertant: Partenerii Microsoft, Preț: 63 LEI

#9 Sharkoon Gaming Keyboard



**Specificații:**  
Număr Total Taste: 117  
Dimensiuni (L/l/I) (cm): 49x21x2  
Ergonomie (A Shape): NU  
Nota LEVEL: 7.13, Ofertant: Partenerii Sharkoon, Preț: N/A

#10 Logitech Ultra-Flat



**Specificații:**  
Număr Total Taste: 104  
Dimensiuni (L/l/I) (cm): 40x17x2  
Ergonomie (A Shape): NU  
Nota LEVEL: 5.77, Ofertant: Ultra PRO Computers, Preț: 63 LEI

NR	1	2	3	4	5
Marca	Logitech	Logitech	Microsoft	Microsoft	Logitech
Model	G15	G11	Wireless Laser Desktop 6000	Reclusa	diNovo Edge
Ofertant	ProCa România Ultra PRO Computers	ProCa România Ultra PRO Computers	Partenerii Microsoft	Ultra PRO Computers	Ultra PRO Computers
Telefon	021-3238200 / 031-4022292	021-3238200 / 031-4022292	N/A	031-4022292	031-4022292
Preț [Lei]	318	233	277	186	654
Taste / Taste speciale	104 / 30	104 / 30	105 / 25	104 / 9	84 / 12
Taste Sleep / Internet / Multimedia / Office	0/0/6/0	0/0/6/0	0/11/6/2	0/4/4/2	1/4/6/8
Rotiță scroll (da/nu)	NU	NU	NU	NU	DA
Layout tastatură	Standard	Standard	Standard	Standard	Standard
Dimensiuni (lungime/lățime/înălțime) (cm)	53x22x2,5	53x22x2,5	52x23x3	54x23x5	41x21x1,2
Conectare (PS2/USB)	USB	USB	USB	USB	USB
Piciorușe	DA	DA	DA	DA	DA
Suport pt. mâini	DA	DA	DA	DA	DA
Nr. leduri Indicator	3	3	3	3	26
Construcție	10	10	10	10	10
Acces taste săgeți	3	3	3	3	2
Feeling	6	6	4	6	6
Taste "Function"	DA	DA	DA	NU	DA
Spațiere între taste (1-3)	3	3	3	2	2
Lungime cablu (cm)	~170	~170	~195	~220	N/A
Ergonomie (A Shape)	NU	NU	DA	NU	NU
Hub USB	DA	DA	NU	DA	NU
Manual	DA	DA	DA	DA	DA
CD Driver-e	DA	DA	DA	NU	DA
Taste iluminate	DA	DA	NU	DA	NU
Altele	Ecran LCD	-	Maus	Design	Baza de Incarcare
Puncte suplimentare	5	2	5	5	5
Notă Performanță	10	10	8.75	10	10
Notă Dotare	10	9.89	9.65	8.50	7.71
Notă Ergonomie	7.11	7.11	10	6.58	6.05
Nota Service	10	10	10	5	10
Nota LEVEL	9.57	9.53	9.31	8.71	8.61

NR	6	7	8	9	10
Marca	Microsoft	Microsoft	Microsoft	Sharkoon	Logitech
Model	Wireless Laser Desktop PRO	Wireless Laser Desktop Elite	Comfort Curve 2000	Gaming Keyboard	Ultra-Flat
Ofertant	Partenerii Microsoft	Partenerii Microsoft	Partenerii Microsoft	Partenerii Sharkoon	Ultra PRO Computers
Telefon	N/A	N/A	N/A	N/A	031-4022292
Preț [Lei]	255	387	63	N/A	63
Taste / Taste speciale	104 / 17	102 / 25	104 / 10	105 / 12	104 / 0
Taste Sleep / Internet / Multimedia / Office	1/3/9/3	1/9/10/4	0/5/4/1	1/4/7/0	0/0/2/0
Rotiță scroll (da/nu)	NU	DA	NU	NU	NU
Layout tastatură	Standard	Standard	Standard	Standard	Standard
Dimensiuni (lungime/lățime/înălțime) (cm)	50x26x3	50x27x4	49x21x3	49x17x2	40x17x2
Conectare (PS2/USB)	USB	USB	USB	PS2	PS2/USB
Piciorușe	DA	DA	DA	DA	DA
Suport pt. mâini	DA	DA	NU	NU	NU
Nr. leduri Indicator	2	3	3	3	3
Construcție	9	8	9	8	9
Acces taste săgeți	3	3	2	3	0
Feeling	4	4	5	5	2
Taste "Function"	DA	DA	NU	NU	NU
Spațiere între taste (1-3)	2	2	3	3	1
Lungime cablu (cm)	~195	~195	~145	~200	~126
Ergonomie (A Shape)	NU	DA	NU	DA	NU
Hub USB	NU	NU	NU	NU	NU
Manual	DA	DA	NU	NU	NU
CD Driver-e	DA	DA	NU	NU	NU
Taste iluminate	NU	NU	NU	NU	NU
Altele	Maus	Maus	Maus	Tasta Cauciucate	-
Puncte suplimentare	5	5	4	4	2
Notă Performanță	8.125	7.5	8.75	8.125	6.875
Notă Dotare	8.99	9.47	8.41	8.57	7.41
Notă Ergonomie	8.16	6.58	5.53	3.16	0.53
Nota Service	10	10	0	0	0
Nota LEVEL	8.53	8.18	7.71	7.13	5.77



## i-mate Ultimate 9150

Noile telefoane mobile lansate sub brand-ul i-mate sunt cu adevărat incredibile. Designul ușor elegant cu un aer nonconformist prinde din ce în ce mai bine la public. La prima vedere, nu prea îți poți da seama ce sunt în stare, însă după ce le iei în mână simți că ai și că poți accesa foarte multe funcții și opțiuni. Funcționează cu sistemul de operare Microsoft Windows Mobile versiunea 6.0 Professional. Aceste funcții pot părea obișnuite pentru cunosători, însă incredibile pentru începători. i-mate Ultimate 9150 este cel mai puternic din familia sa, având la dispoziție nu mai puțin de 128 MB memorie RAM,

256 MB de memorie ROM și un procesor dedicat Intel ce rulează la frecvența de 520 MHz. În ceea ce privește conectivitatea, nu avem de ce să ne facem griji. Oriunde te-ai afla, cu acest telefon poți fi mereu „în contact” indiferent că folosești soluția clasică de voce, video streaming prin 3G sau conexiuni de date prin WiFi.



### Specificații i-mate Ultimate 9150

Rețele:	HSDPA / GSM 950 / GSM 900 / GSM 1800 / GSM 1900
Dimensiuni:	98 x 50 x 19 mm
Greutate:	N/A
Ecran1:	TFT touchscreen – 256.000 culori, 640 x 480 pixeli
Camără foto:	2 MP, 1600 x 1200 pixeli
Sunet:	Polifonic, MP3, AAC, eAAC+
Transfer date:	GPRS – class 10, EDGE, 3G, Wi-Fi
Mesagerie:	SMS, MMS, E-mail
Bluetooth:	DA
Port infraroșu:	DA
Support Java:	DA
Radio FM inclus:	DA
Port USB:	DA
Tip acumulator:	Standard Li-Ion 1400 mAh
Stand-by:	N/A
Talk time:	N/A

## Sharp 904

Cei de la Sharp nu prea pun accentul pe divizia lor de telefoane mobile. Din acest motiv, produsele realizate de aceasta sunt mai puțin promovate. Din punctul meu de vedere, ținând cont și de ultimele modele lansate, cred că este o decizie greșită. Să vă spun și de ce: cel mai recent model Sharp, 904, este un telefon destul de reușit, care excelează la capitolul design. Este foarte futurist și foarte „colțuros”, motiv pentru care nu o să vedem prea multe elemente rotunjite. Totuși, această formă atrage foarte mult, iar nuanțele în care este comercializat sunt bine alese și se potrivesc de minune designului. Funcțiile de bază ale

Dimensiuni: 104 x 50 x 28 mm  
Greutate: 151 g  
Display: TFT – 256.000 culori, 480 x 640 pixeli  
Tip acumulator: Standard Li-Ion  
Stand-by: până la 350 de ore  
Talk time: maximum 5 ore

acestui telefon nu sunt singurele de care dispune. Bagajul de „cunoștințe” este foarte solid, oferind o paletă foarte bogată în ceea ce privește partea de conectică și cea de office. Totuși nici distracția nu este dată la o parte, Sharp 904 având câteva jocuri incluse, plus o versiune foarte tentantă a unei aplicații de karaoke.



## Haier M600 Black Pearl



Cea mai recentă perla neagră de la Haier își poartă numele cu mare mândrie; probabil are și de ce. Cei care au gândit acest telefon cu siguranță au cam lipsit la lecțiile legate de dotări și funcții extra. Haier M600 este doar un simplu telefon, cu funcții de bază, dar care arată foarte-foarte bine. Această bijuterie se pretează foarte bine să fie oferită cadou prietenelor foarte apropiate. Haier M600 dispune de o memorie internă capabilă să stocheze o agendă telefonică destul de numeroasă și

are și posibilitatea de a reda sunete polifonice. Datorită dimensiunilor sale foarte reduse, un ecran color de tip OLED este foarte potrivit la acest telefon și, dacă tot au avut timp liber, au inclus un mini player MP3 și un radio FM.

Dimensiuni: 90 x 35 x 18 mm  
Greutate: 64 g  
Display: OLED – 65.000 culori, 96 x 96 pixeli  
Tip acumulator: Standard Li-Ion 730 mAh  
Stand-by: până la 200 de ore  
Talk time: maximum 3 ore

BogdanS



## Puterea Performanței

Bucură-te de performanțe care îți taie respirația cu sistemul Ultra PERFORMER bazat pe procesorul Intel® Core™ 2 Duo.

### Ultra PERFORMER



Placă de bază: ASUS chipset I945P Socket 775  
Procesor: Intel® Core™2 Duo E6300  
Memorie: 1 GB DDR 2  
HDD: 250 GB  
Unitate optică: DVD RW  
Placă video: ASUS NVIDIA GeForce 7300 GT 256 MB  
Placă de sunet: onboard  
Placă de rețea: onboard  
Carcasă: ATX 400W card reader

**Ultra PRO Computers**  
ultrabuni în calculatoare



Intel®, Intel Logo®, Core™ 2 Duo și Core™ 2 Duo Inside Logo® sunt mărci sau mărci înregistrate ale Intel Corporation sau subsidiarele acesteia din Statele Unite și din alte țări. Performanțele pot să difere în funcție de configurația sistemului și de aplicații folosite.



[www.allakhazam.com](http://www.allakhazam.com)

Te joci un MMO și habar n-ai ce-i ăla un quest, cum se face, de unde se ia și ce recompensă poți obține? Stai liniștit că nu ești singurul. Pentru ăștia ca tine, un nene deștept s-a gândit să facă un site pe care să aglomereze cele mai diverse informații despre quest-uri, obiecte, profesii și mai știu eu ce alte idioțenii legate de cele mai jucate MMO-uri ale momentului. Da, chiar și despre WoW! Nu trebuie să mai întrebi pe global chat unde se găsește cine știe ce NPC și să faci mișto de tine după-aia juma' de glob. Intră pe Allakhazam și vei ști tot!



[www.map24.ro](http://www.map24.ro)

Nu-i așa că te simți cam pierdut de câte ori ieși cu mașina prin lume? Niciodată nu ți-a plăcut geografia, iar pentru tine harta este scrisă în chirilice. Te știu eu... ești un leneș și ai vrea ca toată lumea să muncească, numai tu să stai cu burta-n sus. Ei bine, pentru a nu te pierde niciodată când îți duci prietena până în Turcia să-i arăți bazarul, intră pe map24, unde îți vei putea face traseul de la a la z. Pardon, îl va face altul pentru tine. Și ce? Munca îl înobilează pe om, nu? Ia hai să ne înconjurăm de conți, baroni și viceregi.



[www.x-tra-x.de](http://www.x-tra-x.de)

Ai mustață și îți place să te dai cu rimel deși îți plac femeile și ești un dur? Toată lumea se sperie de tine pe stradă când te vede, îmbrăcat tot în piele, cu un rucsac în formă de coșciug și plin de lanțuri? Te recomanzi drept Goth Vasile și ești un neînțeles? Atunci nu prea ai cu ce să te îmbraci, pentru că ăștia de la Bestial nu prea aduc chestii fenomenale la noi. Dar dacă te duci pe [www.x-tra-x.de](http://www.x-tra-x.de), vei găsi răspunsul la problema ta. Vei putea chiar să îți îmbraci și sora mai mică de acolo. Vei găsi de toate, de la lanțuri cromate, la lanțuri de bicicletă și lenjerie de piele. Intraiți și comandați!



Contrar aparențelor, Ratatouille nu este numele eroului principal, ci un fel de mâncare compus din roșii, usturoi, ceapă și alte ingrediente, care pe noi ne interesează prea puțin în cazul de față. Eroul filmului este Remy, un șobolan ce-și duce viața care se uită cu scârbă la semenii lui ce scormonesc prin gunoarie și înghit tot felul de porcării, amicul nostru preferând mâncărurile fine în locul resturilor din containere. Vedeți voi, șobolanul nostru are darul de a ghici aproape orice aliment după miros și ambiția de a deveni un bucătar faimos. Într-o zi, Remy este separat de clanul de rozătoare din care face parte, iar soarta îl poartă până la Paris, în imediata vecinătate a unui restaurant renumit - Gasteau's, care printr-o coincidență stranie, este destinația visurilor sale. Entuziasmat, Remy trebuie să găsească acum o cale de a-și îndeplini visul, îndemnat de sfaturile unui inger obez - marele bucătar Gasteau în persoană, și îl descoperă pe neîndemânaticul Alfredo Linguini, cel care, vrând-nevrând, îi oferă o mână de ajutor în bucătăria restaurantului. Remy învață să controleze mișcările lui Linguini, trăgându-l de păr, ca și cum ar mânui un cal cu ajutorul hamului, mișcările ajutându-l să gătească tot felul de delicatose culinare prin bucătărie. Linguini devine astfel renumit pentru mâncărurile „sale” fără cusur, fapt ce atrage atenția arogantului critic de artă Ego, care îi întinde o provocare.

Chiar dacă Ratatouille nu se ridică la

înălțimea unor creații similare ale studiourilor de animație Pixar, cum ar fi Finding Nemo și The Incredibles, filmul demonstrează talentul excepțional al animatorilor care i-au dat viață.



Inovația și creativitatea sunt mândria celor de la Pixar, iar atenția cu care tratează orice nouă creație

și pasiunea pe care o depun în fiecare pixel rămân de neegalat. Ratatouille nu face excepție de la regulă, dovedindu-se a fi un film cu totul special, a cărui premiză extrem de ciudată a prins surprinzător de bine la public, indiferent de vârstă. Fugiți și vă amuzați!

■ KIMO



## The Simpsons

### Spoiler alert!

Una dintre cele mai longevive serii de desene animate pentru adulți, The Simpsons are acum și propriul său film de lung metraj. Daaa, Homer pe widescreen! Un Homer care de data asta era să omoare pe toată lumea din Springfield. „... a thousand eyes...”, „...twisted tail...” liliipaaa... IIIIPAAAA!

Se făcea că familia Simpson trebuia să meargă la biserică după ce poluarea orașului i-a omorât pe cei de la Green Day în timp ce concertau pe o barjă în mijlocul orașului. Bunicul are brusc o criză de epilepsie în timpul căreia D-zeu ține morțiș să le spună tuturor concitadinilor lui Homer că o mare pacoste se va abate asupra lor. Și iată cum Homer îl aduce acasă pe Spider Pig. Care Spider Pig la un moment dat se dovedește a fi nimeni altul decât... Harry Potter! Cu ochelari și cicatricea de pe frunte cu tot. Dar asta nu e nimic. Spider Pig face mult, mult caca! Și din cauza asta orașul este închis într-un glob de sticlă, iar pe Homer îl urmăresc cu torțele și

furcile. Dar nu îl prind pentru că Homer este athletic, suplu și iute ca o zvârlugă. Ah, am uitat să vă spun despre Bart, care se dă în fundul gol pe skateboard prin tot orașul, reușind să îl facă pe Ralph Wiggum să devină homosexual.

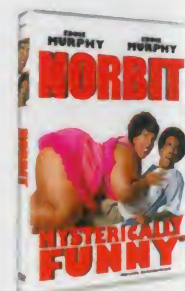
După ce sunt gonți afară din oraș și se refugiază în Alaska, Schwarzeneger, actualul președinte al Americii, ordonă fără să își dea seama distrugerea orașului Springfield și transformarea lui în cel de-al doilea mare canion. Nimic mai simplu deoarece se bucură de sprijinul lui Tom Hanks. După infinite peripecii și după ce Bambi o dezbracă pe Marge pentru ca Homer să-și poată satisface poftele trupesti nestăvilit de haine, Lisa ajunge să cânte într-o dubă de poliție, iar Bart să aducă daune sistemului milițienesc din America, zgâriindu-și cătușele. Dar poate nu știți că Homer descoperă că bananele sunt o extraordinară sursă de potasiu și faptul că poate conduce un atelaj de câini!

■ Koniec



### Norbit

An: 2007  
Regia: Brian Roberts  
Gen: Comedie, romantic  
Distribuție: Eddie Murphy, Thandie Newton  
Suport: DVD  
Un produs: DREAMWORKS



### Regele fluviului

An: 2005  
Regia: Nick Willing  
Gen: Thriller, acțiune  
Distribuție: Edward Burns, Jennifer Ehle  
Suport: DVD  
Un produs: NEW FILMS



### 13 negru

An: 2005  
Regia: Géla Babluani  
Gen: Crimă, thriller  
Distribuție: George Babluani, Aurélien Recoing, Philippe Passon, Pascal Bongard  
Suport: DVD  
Un produs: Les Films de la Strada



### O femeie drept răsplată

An: 1993  
Regia: John McNaughton  
Gen: Comedie, dramă  
Distribuție: Robert De Niro, Uma Thurman, Bill Murray  
Suport: DVD  
Un produs: UNIVERSAL PICTURES



### Oase fragile

An: 2005  
Regia: Jaume Balagueró  
Gen: Thriller, horror  
Distribuție: Calista Flockhart, Richard Roxburgh, Elena Anaya, Yasmine Murphy, Gemma Jones  
Suport: DVD  
Un produs: Castelao Producciones



Filmele sunt distribuite de către  
EURO ENTERTAINMENT ENTERPRISES.  
Telefon: 021-408.30.40

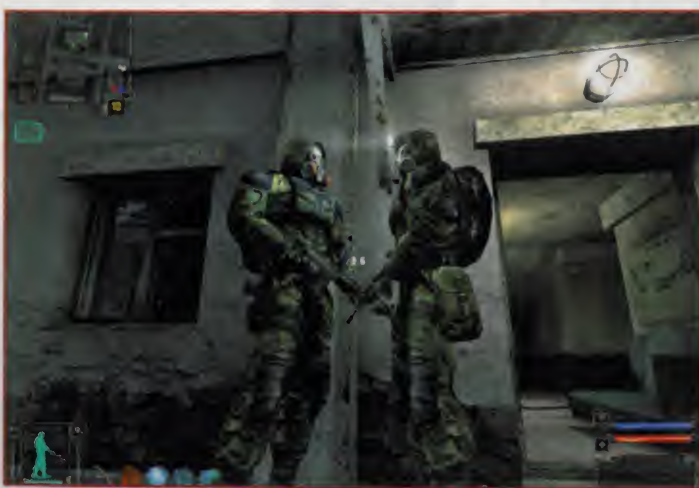




Nevestele sunt pline de surprize...și avânt în cazul de față. Imagine trimisă de Rocker Boy.



Zero headshot-uri primite. Imagine primită de la Vass Emanuel.



Tensiune maximă.  
Imagine trimisă de Răzvan Ilași.



Reluare de mare atacant.  
Imagine primită de la Cosmin Donald.



April bântuită de Zoe. Scary shit :))).  
Imagine trimisă de Emanuel Frățilă.



Cineva a plantat cartofi în inter-sezon.  
Imagine primită de la Ciprian.



O parcare de manual.  
Imagine trimisă de Băluțescu Florin.

Câștigătorul din acest număr este Rocker Boy

Trimiteți imagini pentru patch la adresa rzarectha@level.ro.



## File de Poveste

### We are „Not Prepared”

**Personaj:** Therapy  
**Server:** Azjol Nerub  
**Ghildă:** Not Prepared

După câțiva ani de perindare prin alte jocuri online de tot soiul, mi-am zis să fac și eu pasul către World of Warcraft, cu toate bunele și relele pe care le auzisem despre iubitul nostru joc. Sub îndrumarea unor prieteni care din păcate acum nu mai joacă s-a născut Therapy, druidul meu de pe Azjol Nerub. Mi-a fost greu să-mi găsească o casă, o ghildă cu alți jucători care să joace bine, dar să aibă și o viață în afara WoW. După un an de plimbări pe ici, pe colo, profitând de haosul în ceea ce privește ghidele adus de Burning Crusade, odată cu trecerea de la raidurile de 40 de oameni la cele de 25, împreună cu prietenii pe care

mi l-am făcut în joc am format Not Prepared. O ghildă mică, în jur de 35 de personaje active, majoritatea peste 20 de ani, cu familii, copii, oameni cu o viață normală ce joacă WoW de plăcere, cu moderație. Istoria numelui e simplă, ni s-a părut simpatic ca atunci când vom ajunge să-l înfruntăm pe Illidan în Black Temple (scopul nostru actual) el să strige la noi „You are Not Prepared!”, ca în filmul de prezentare pentru Burning Crusade. Dar destul despre asta, haideți să vă povestesc ultima noastră aventură.

### Coilfang, pământ strămoșesc

Acum două seri, simțind din depărtare mirosul de pește, am zis să dăm o raită pe la acele Naga din Serpentshrine Caverns. Zis și făcut, înarmați și întremați până-n dinți cu tot felul de poțiuni, mâncare, flask-uri și elixiri, pornim spre Zangarmarsh și intrăm în cuibul bestioilor. După câțiva gardieni băuți și

dezorientați ce-au venit să ne întâmpine, dar peste care am trecut cu tancul, am dat ochii cu Hydross the Unstable, veche cunoștință a noastră, care de data asta n-a opus o rezistență demnă de puterea grupului. Scopul pentru seară era atins, dar noi nu eram mulțumiți, se terminase totul prea repede, așa că... să explorăm în continuare.

### Nicio zi fără pește

Primim de la niște spioni din alte gilde indicații despre unde-ar fi următorul boss și cum s-ajungem la el, o luăm la picior și după alte câteva valuri de Naga și familiile lor ne așteptăm să dăm nas în nas cu boss-ul, dar... ia-l de unde nu-i. În timp ce ofițerii începuseră discuțiile cu „n-am luat-o bine” și „pe dincolo era”, câțiva dintre noi, antrenați în arta pescuitului în pixeli, am aruncat bețele în bălțile din jur. După cam jumătate de minut, apa se înnegri, tavanul se cutremură... pescuisem boss-ul, The Lurker Below, care nu se dădea prins defel, rupându-ne nailioanele și reducându-ne de vreo trei ori pe toți la stadiul de stafie. După ce-am ascultat la bătrânii satului ce ne-au povestit legende despre acest Lurker, ne-am întors cu forțe proaspete și l-am învins fără probleme – următorul pas: Morogrim Tidewalker, dar în altă seară. We are Not Prepared!

Vă reamintim că așteptăm e-mail-urile voastre pe adresa [wow@level.ro](mailto:wow@level.ro) (specificați în subiect că e pentru File de Poveste) cu un text care să conțină în primul rând numele personajului vostru și serverul pe care jucați, ghilda din care faceți parte și câți alți români sunt în ghildă. Restul textului este alegerea voastră. Poate reprezenta o experiență în particular relativ la WoW sau poate fi pur și simplu ceea ce simțiți când jucați. Poate fi un text de reclamă la adresa ghildei din care faceți parte sau descrierea unui party reușit în Black Moras. Unul-două screenshot-uri sunt necesare pentru a da și o formă grafică experienței voastre. Reguli de scriere sunt foarte simple – textul trebuie să fie scris cu diacritice, simplu, fără imagini integrate, preferabil în format .doc sau .txt. Screenshot-urile trebuie să aibă rezoluția minimă de 800x600, de calitate cât mai bună posibil și cu format la alegere (.jpg, .bmp sau .png). Numărul maxim de caractere cu spații este de 3500.

Pagină realizată cu sprijinul Gameshop.ro



Scurtă, lungă, bună, rea, vacanța s-a terminat (hohote de plâns), așa că toată lumea trebuie să se întoarcă la lenevitul la locul de muncă sau în sala de clasă pentru că țara nu poate fi lăsată de izbeliște. În timp ce leneviți și vă recuperați după o vacanță ostenitoare, mă trezesc eu să vă pun la muncă. E musai. Numărul viitor va fi unul special de la A la Z, deci nici Chatroom-ul nu face excepție. În luna septembrie, se împlinesc 10 ani mari și lați de LEVEL, așa că acum e cel mai bun moment să ne spuneti ce reprezintă LEVEL pentru voi și mai ales ce așteptați de la noi pe viitor. E-mail-uri la [chatroom@level.ro](mailto:chatroom@level.ro), cerneala pe hârtie pe adresa redacție.

Rzarectha

## Vacanță?

### VACANȚĂ DE GAMER

Am terminat clasa a XII-a. Deci aceasta este ultima vacanță înainte de bac, facultate, restul vieții... etc. Toți profesorii ne îndeamnă să ne bucurăm din plin de ea. Ce posibilități avem? Păi să mergem la mare, nu? După părerea mea: nu; condițiile și prețurile nu se justifică. La munte este un loc plăcut, dar nu îți poți petrece toată vacanța acolo... așa că rămâne un singur lucru pe care toată lumea (aproape) îl face, de care toată lumea știe, ceva ce poți face toată viața... exact: JOCURILE. Ciudat cum în timpul vacanțelor aparițiile jocurilor nu cresc?! Why? Este evident că, având atât timp liber lumea se joacă mai mult, se cumpără mai multe jocuri. Cred că este evident doar pentru câțiva (o grămadă din cele mai promițătoare jocuri ale anului acesta apar după toamnă).

Vacanța mea a început cu faimosul, spectaculosul, mult lăudatul joc Halo 2. A necesitat un efort mai mare decât merită orice joc. Pentru început, necesitatea (nejustificată) de a avea Windows Vista pentru a fi jucat. Sistem de operare foarte instabil de altfel (contrar reclamei puternice făcute, chiar și de revista CHIP - fără supărare). După ce m-am chinuit să îl instalez și am reușit să îl pornesc (Vista m-a scos din joc ca să îmi spună: program is not responding), m-am trezit cu Windows Live, peste care am reușit să trec (era nelămurit de ce nu vreau să joc online). Din păcate, Halo 2 nu prea recunoaște widescreen, așa că tot jocul arăta puțin cam ciudat. Grafica nu m-a impresionat (decât imaginile care arătau obiecte la distanțe mari: planete, nave etc.), gameplay-ul nici atât. Dacă tot suntem în 2007 și apar jocuri next-gen, atunci să avem pretenții nu? Totuși am jucat jocul pentru storyline, care m-a făcut să simt că am ce căuta acolo. De fiecare dată când mă uitam sus pe cer și vedeam linia subțire a lui Halo, mă încurajam și continuam lupta. După trei zile, lupta s-a terminat cu acel faimos :To be continued... Care nu mi-a sugerat nicio stare de spirit (nu îmi pot permite Xbox 360). Așa că până la Halo 3 pe PC, uit cum s-a terminat al doilea.

După terminare lui, apare Tomb Raider Anniversary: un joc care mi-a plăcut de la început. Peisajele, decorurile, clădirile (care sunt mari) și

căldura de afară au creat o experiență de neuitat. Noroc, deoarece Crystal Dynamics a observat că jucătorul trebuie să o controleze pe Lara și nu invers, așa că a creat acest sistem de control foarte reușit. Storyline-ul nu a fost ceva nou și inedit (artefactul cu care salvezi sau distrugi lumea, the enemy pe care îl vreau pentru propriile sale nelegiuiri etc.). Totuși nu a deranjat jocul fiind preocupat cu manivele, roțițe, salturi și trasul în inamici. După două zile am terminat și acest joc. Pirații din Caraibe 3 mi s-a părut o glumă proastă și nu m-am oboșit să îl am. Two Worlds speram să fie ceva impresionant, din poze văzând că grafica este mai... mai... șchioapă. Deci am rămas uimit la instalare când mi-a cerut Ageia Physics. Nu am știut ce este, așa că m-am documentat: un program care simulează lichide, obiecte, căldură etc. Am rămas impresionat; când am pornit jocul, mi-a trecut. Nu am reușit să mă joc mai mult de 15 minute (ce idiot își lasă sora lui, miss Playboy, sub un copac și se așteaptă să o găsească acolo când se întoarce?) așa că l-am dezinstalat; grafica fiind o dezamăgire totală.

Sam And Max este un joc pe care nu îl pot critica, am jucat primele două episoade după care am renunțat (spre rușinea mea). Rar mai găsești asemenea comedie, point and click în ziua de azi. Cu căldura în puterea ei maximă am jucat Lost Planet Extreme Condition. Impresionat de frigul din joc și de monștri, am parcurs destule niveluri până să mă plictisesc. Jocul își arată toate calitățile în primele două niveluri, după care prezintă același lucru până la sfârșit (îți mai schimbă Vs-ul dar cam atât). Principiul jocului este bătaia (fiind de la Capcom) și atât. Filmele dintre niveluri sunt foarte bine realizate, dar mi se par cam lungi. L-am terminat într-o zi, nefiind impresionat.

Nu am avut așteptări prea mari când am instalat Overlord. Am fost foarte plăcut surprins și amuzat pe tot parcursul jocului. Răutatea din joc nu este gen a la Sauron (The Lord of The Rings), omoară și distruge totul. În Overlord distrugi oponentii și îți bați puțin supușii ca să înțeleagă cine este șeful; scopul nu este să omori tot ce mișcă, ci să cucerești tot ce mișcă, omorând jumătate din tot ce mișcă, care oricum crește la loc (mai puțin un copac sfânt al elfilor. De unde

era să știu că pot aprinde tot lanul de grâu cu tot cu copac? Priveliștea naturii arzând este plăcută oarecum) și tot se mișcă și... cred că ajunge cu mișcare în această frază. Overlord este un action-RPG plăcut, deși n-am jucat până acum un RPG care te lasă să faci ce vrei tu (dacă vrei să ai două soții, este alegerea ta, nu?) și cum vrei tu. Jocul mi-a luat peste cinci zile ca să îl termin și așa am rămas fără jocuri de jucat. What the...? Suntem în vacanță: keep'em comin'.

Au urmat niște încercări nereușite. You Are Empty este un joc care... îmi... în fine este un joc. Nu am înțeles ce caut acolo și după 15 minute de joc nu îmi mai păsa: omoram ce prindeam. Când vine vorba de zombie, nimeni nu mai are un scop, decât să supraviețuiască. Având gloanțe cu nemiluita, vânam zombie, după care găini mari? Un KFC era cel mai recomandat lucru, dar neavând decât gloanțe (nu și foame; aripioare de pui la 20 kg, asta da ofertă) i-am omorât și pe ei la fel ca pe restul (adică orice mișcă). Al-ul dușmanilor lipsește total. După o oră jumătate am zis că sunt om și că nu merit așa ceva, așa că am citit o carte pentru a mă spovedi pentru păcatele mele (Iartă-mă Doamne că nu știam în ce trag). Shadowrun arăta interesant dar când am auzit că este pentru Vista am zis că vă citesc review-ul și zic că îl știu (bine am făcut).

Și uite așa trece o săptămână și nu am jucat nimic. Drept urmare mă hotărâsc să încerc un joc din martie care a fost lăudat (are radiații și etc.); S. T. A. L. K. E. R. Shadow Of Chernobyl. Nici acum nu știu de la ce este prescurtat numele (la F. E. A. R. a fost explicat titlul chiar în primul meniu al jocului). Atmosfera mi s-a părut genială, peisajele chiar arătau convingătoare, iar oamenii buni mi s-au părut foarte naturali (cântând, stând la foc, vorbind etc.). Am înțeles că este un FPS cu elemente RPG și am fost pregătit pentru partea cu RPG. După ce mi-am primit prima misiune am ieșit voios la suprafață căutând o armă. Când am văzut Ak47, am crezut că mă îndrăgostesc, că asta este THE Game. După ce am luat arma și am tras cu ea, totul a devenit sumbru. Ak47 nu este o armă ca oricare alta. Glonțul unei asemenea arme are miezul din plumb. Ceea ce înseamnă că trece prin aproape orice (case de cărămidă, mașini, lemn). Singurele elemente care opresc un asemenea glonț sunt: ziduri de beton armat, strat gros de oțel și cam atât. Pentru a înțelege mai bine ce „damage” face, vă spun ca dacă 10 oameni stau în linie dreaptă, glonțul trece prin toți fără să își modifice traiectoria (fapt demonstrat, dar nu știu dacă chiar pe oameni). Știind toate astea și trăgând un headshot la dușman și el nepășind mare lucru m-a deranjat profund (nici măcar armura Kevlar nu este rezistentă la un glonț de ak). Crezând că este un bug, am testat arma pe mai mulți și același efect: nimic. Ciudat cum armele americane au damage mai mare; măi să fie! Nici cu luneta nu făceam prea multe (trebuind să trag 2-4 gloanțe ca să cadă



UBISOFT

CONCURS LEVEL ȘI



## Câștigă un joc HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV COMPLETE EDITION

Pentru ce platformă este dezvoltat jocul NITROBIKE?

- a. Nintendo Wii ☐  
b. Nintendo DS ☐  
c. PlayStation 3 ☐

Nume, prenume:   
Str.  Nr.  Et.  Sc.  Ap.   
Localitate:  Cod.  Județ:   
Telefon:  e-mail:

Răspunsul îl găsești în rubrica de știri.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 octombrie 2007.

CONCURS LEVEL ȘI



## Câștigă un WEBCAM DELUXE

Cine este distribuitorul jocului Enemy Territory: Quake Wars?

- a. Midway Games ☐  
b. Capcom ☐  
c. Activision ☐

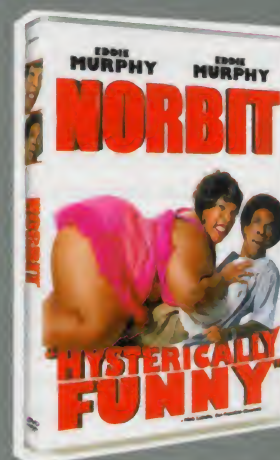
Nume, prenume:   
Str.  Nr.  Et.  Sc.  Ap.   
Localitate:  Cod.  Județ:   
Telefon:  e-mail:

Răspunsul îl găsești în articolul dedicat jocului Enemy Territory: Quake Wars.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 octombrie 2007.



CONCURS LEVEL ȘI



## Câștigă unul dintre cele 5 DVD-uri cu filmul Norbit.

Cine a regizat filmul O femeie drept răsplată?

- a. John Carmack ☐  
b. John McEnroe ☐  
c. John McNaughton ☐

Nume, prenume:   
Str.  Nr.  Et.  Sc.  Ap.   
Localitate:  Cod.  Județ:   
Telefon:  e-mail:

Răspunsul îl găsești în secțiunea Lifestyle din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 octombrie 2007.



dușmanu' la pământ)? Aș putea trece cu vederea acest lucru, această enormitate mai bine zis, oroare... dacă jocul nu se baza prea mult pe arme, dar din contră: totul în joc se bazează pe arme, în toate misiunile trebuie să le folosești. Așa că acest joc promovează violența pașnică, deoarece în niciun univers paralel, alternativ, nici în trecut sau viitor armele nu sunt așa de ineficiente. Acest lucru mi-a stricat toată părerea despre joc (ați spus în review că armele nu se comportă normal, dar nici așa). Dacă jocul este bazat pe filmul S.T.A.L.K.E.R. (bazat pe cartea: Picnic la marginea drumului) atunci anomaliiile sunt anormale (da, știu cum sună). Ele nu ar trebui observate... dacă dai peste o anomalie dispari și gata; poate mai apare, poate nu, asta e. Cum te ferești de ele? Cu o hartă, nu știu ce fel de radar... soluții există. Pe la sfârșitul jocului a început să se audă o poezie în rusă. Nimic deranjant, chiar plăcut (foarte plăcut). Dar după o jumătate de oră îți dorești să înțelegi ce spune, iar jocul nu are subtitrare (mulțumesc Level cu traducerea, acum știu și eu ce zice). Ar fi putut fi un joc super dar... asta e, aștept Fallout 3 cu interes.

Iulie a fost o lună mai săracă în jocuri, totuși august promite (BioShock, Stranglehold, The Settlers 2: The Next Generation). Un joc pe care îl aștept cu interes: Hellgate: London. La început se spunea că este FPS, după care avea și elemente action/adventure, s-a văzut puțin și RPG; am înțeles că poate fi MMO, aștept cu interes oricum ar fi. În această prima jumătate de vacanță au apărut jocuri, nu zic nu, dar nu mai multe ca de obicei. Harry Potter 5 era să îl uit. L-am jucat din respect pentru film (superb). Am răs cu lacrimi la ce trebuia să fie vrajă. Modul haotic în care Harry își flutura mâna peste tot amuză pe oricine indiferent de vârstă. Personajul se controlează (mersul) doar cu tastatura, camera este pusă de calculator. La ce altceva ne puteam aștepta de la EA Games?

Suntem în vacanță și ar trebui să apară mai multe, asta zic eu. Gameri din toată lumea UNIȚI-VĂ!!! Cred că exagerez puțin, dar nu are importanță deoarece în lumea jocurilor totul este permis, nu?

■ Nicolae Andrei Alexandru

#### VACANȚĂ FĂRĂ VACANȚĂ

Vacanță? Sincer, eu prin vacanță înțeleg apă de culoare albastră, un șezlong, o umbrelă și o parteneră bronzată care te întreabă „iubi, îți aduc o bere?”, nicidecum 10 ore de stat pe comp, alte 4 de băut pe o terasă în centru la preț dublu și restul de 10 dormit și visat la banii cheltuiți pe ceva ce deja se află în budă sau, mai rău, în Bega. Că asta a fost vacanța mea și spun a fost pentru că, în afară de o tură până la Dunăre, asta am făcut și asta voi face până în 15 septembrie. Chipurile asta trebuia să fie cea mai demanding vacanță, cu excursii în Germania, Grecia, Marea Neagră și București. Iaca din toate am rămas cu

ceva ce nici nu era inclus în program. La greci n-am fost că n-am avut bani, iar când am făcut rost n-am mai avut cu cine. În Capitală trebuia să fiu prezent câte o săptămână în fiecare lună, dar din motive marțiene s-a anulat totul, în Germania voiam să merg să-mi iau mașină „secândhend”, dar cum părinții au amânat inexplicabil școala de șoferi, am rămas cu mâna-n gaura din fundul sacului. Cât despre mare, s-au hotărât ai mei să mă lase acasă... nu că aș fi fost eu tare încântat de family fun. Bleah.

În concluzie, la această vacanță de vară m-a enervat un singur lucru: că n-am avut vacanță de vară.

La anu' mă duc în S.U.A.!

■ Smokey

#### MEGA SCANDAL

Aș vrea să încep „mugetarea” prin a vă felicita pentru realizările voastre de la redacție, mai exact pentru articolele pe care le scrieți și blabla [ nothing uncommon : ) ]. Ca să îmi exprim părerea în legătură cu întrebările ridicate în numărul de iulie, cred că ce îi lipsește chatroom-ului... sunt paginile. În rest, toate bune, s-ar putea fixa și o temă pentru fiecare număr și să mai fie și câteva mugetări așa ca aceasta, care să iasă din tipar. Spațiu să fie. „ - Da' de unde ? - Să tăiem cuprinsu' ? ” cred că ziceți. [ or smth like that ]... heh... asta nu știu...

Mugetarea propriu-zisă poate o să vă pară aiurea [nu neapărat vouă, celor din redacție, poate celor ce o vor citi în revistă dacă o să ajungă acolo]. Aiurea deoarece e o chestie destul de comun... deja frecată de mult timp. Da' eu sunt nostalgic acum și o re-muget. De ce e domne' omul așa de lacom?

Mă refer aici la industria jocurilor pe calculator. Mi-a trântit o dată în cap când mă jucam TES 4. Comparam cu Morrowind. Am ajuns la concluzia [pentru a 100-a oară de când am jucat Oblivion] că TES 3 înclină balanța [a 100-a oară a fost „cu trântet”]. De ce? Din cauza banului. . . cum vine asta? Pai domnii de la Bethesda au uitat că TES e totuși o serie de renume... adică dacă zici că ai făcut Morrowind, 100% meriți respect. Ca să o iau pe scurtătură, TES 4 a fost făcut ca „imprimantă” de dolari. Ceea ce și e. Ce mă deranjează pe mine e că jocurile o iau pe arătură. Nu mai se fac jocuri la care chiar să-ți ardă neuronii în egală măsură măcar cu „cât-de-repede-știu-să-dau-clic-și poate space”. Revenind la TES [exemplul care mă „doare” cel mai mult]... unde sunt domne' quest-ele alea ca în Morrowind? Să nu fie PE HARTĂ arătat locul în care trebuie să ajung? Să trebuiască să te gândești la ce vor să zică ăia în dialoguri? S-au cam dus naibii. Cunoscut mulți care zic că au terminat Oblivion. Dacă îi întrebi „Da' Morrowind?”, mulți răspund „Eh când am dat de vampirii ăia, m-am enervat și n-am mai jucat” sau „Eh, Oblivion e mai tare că ai teleport”. Extrema acestei categorii e formată din ăia care nu știu engleză suficient ca să facă aceste în Mor-

rowind. Eu înțeleg că majoritatea face banu'... dar mai adu-ți aminte și de ăia care vor să joace pe bune un joc, nu doar să apese butoane de plictiseală. Un exemplu mai vechi e metamorfoza Commandos din strategie de nota 10 faci shooter care se vrea inteligent. Lăsăm la o parte mașinile de făcut bani la care nu se schimbă decât interfața și se mai bagă 2-3 modele de spoiler / BFG și mai mare / pe lângă jucătorii care sunt necesari să fie updatați, 3-4 modele noi de mingi / etc. - și continuă să facă profit imens. Noroc că mai sunt câțiva producători care uită să mai încerce să întrecă Blizzu' la făcut bani și mai ies jocuri care respectă tradiția seriei, ex NWN 2. Problema e că situația se pare că se va înrăutăți. Văd și eu un Hellgate: London care mă face să visez Diablo+TES+apocalipsa în mileniul 3 = the shit but like singleplayer dude! Când am văzut că o dau și ei în mmo... în single ieșea ceva tare dacă făceau treaba bine. În multi o fi vreun 'Conter Striche' cu arme colorate și questuri. Totuși, nu știu sincer ce o sa iasă. Sper că nu ce-am prevăzut eu mai devreme, supărat pe viață fiind. Rămâne de văzut la HG:L. Dar faza tristă cu ăștia domne' este că toți o dau din cola în fanta și din fanta în sprite [ nu fac reclamă... înlocuiri cu horincă-palincă-țuică ]. Auzi tu Diablo sequel MMO... nu le ajunge ăla pe care îl au?!

Dar de fapt... chiar au producătorii toată vina? Pai... NU. 90% din vină o au distribuitorii. ăia sunt ai dracu. „Hai fă acolo jocu' înainte de ziua lu' mamaia”. Ce pot producătorii să facă când toți banii vin de sus? Nimic. Vezi Gothic 3. Producătorii sunt de învinovățit când ei vin cu ideile fără să aibă mare treabă cu distribuitorii. Hm... ce ziceți de Games for Windows campaign? . . . >game for windows< . . . blabla. . also buy a DX 10 video card because, for example, Halo 2 graphics require the shit... blabla i'm greedy and i want nvidia and... to also get a big snack of this because in our meeting we agreed... ” Gata m-am oprit. Dacă e să continui cu Vis-ta topic, nu mai terminați de citit mugetarea în ziua în care v-ați apucat. Sper doar ca Halo 2 să fie doar ceva prematur și fără 'urmași'.

Care este concluzia? Că lumea e în majoritate proastă. Da' nu e numai aia. E... de ce e omu' așa nemâncat după bani? De ce nu-i ajunge 1 etaj la vilă? El vrea să facă o duzină de etaje. Că vrea să-l întrecă pe altul. Nu că n-ar putea trăi cu un X5 în loc de 5\*X5. Doar banu' a ajuns să conteze în ziua de azi. Și aici nu mă refer doar la industria jocurilor pe calculator. La absolut tot. Ochiul dracului e dolarul. Sper doar ca în viitor să se ajungă la două categorii de producători/distribuitori. Unii cum sunt acum în marea majoritate și alții care să-și mai aducă aminte și de unii care au mai prins jocuri înainte de 2004, de când au început marile sequel-uri 'moderne'. Că după ce-om muri ăștia mai obișnuiți old school... să se facă numai jocuri jucabile cu mouse-ul. Ce or vrea ei. Că oricum în 100 de ani o să fie haos și posibil crăpăm toți. Amin.

■ sleepknot\_maggot

## Acum vă abonați la **LEVEL** mult mai ușor, plătind și completând on-line talonul de abonament!

<http://www.chip.ro/shop/abonamente/>

Veți ști care sunt cele mai bune jocuri recent lansate și, mai mult, veți afla la ce să vă așteptați pe viitor!

Veți primi un DVD de 9 GB cu cele mai tari demo-uri, filme, mod-uri și imagini pe lângă ultimele patch-uri și o mulțime de aplicații freeware și shareware.

**Veți avea la dispoziție, lună de lună, cea mai apreciată revistă de jocuri din România.**



Lunar veți găsi în revistă un joc full de colecție!

Veți fi la curent cu tot ce se întâmplă în industria jocurilor video.

Completați talonul de abonament on-line la adresa <http://www.chip.ro/shop/abonamente> sau ducăți talonul de mai jos, completați-l și expediați-l împreună cu copia chitanței sau a ordinului de plată pe adresa: **Bădescu Ioana, OP 2 CP 4 500530 Brașov**, pe fax la numerele 0268-418728, 0368-415003 sau prin e-mail la adresa [alex\\_draghini@vogelburda.ro](mailto:alex_draghini@vogelburda.ro).

09/2007

**DA, doresc un abonament la revista LEVEL**

**Ediția cu DVD 9GB**  
☐ 6 luni, la prețul de 50 lei  
☐ 12 luni, la prețul de 90 lei

Începând cu luna  Da, am mai fost abonat cu codul

Denumirea firmei / C.U.I.   
 Nume, prenume   
 Vârstă  Ocupație   
 Str.  Nr.  Bl.  Sc.  Ap.   
 Localitate   
 Cod Poștal  Județ   
 Telefon  e-mail   
 Am plătit  lei în data de  cu mandatul poștal / ordinul de plată nr.

#### Mai puteți comanda:

**CHIP Special Automobilul Viitorului NOU**

9,98 lei/bucată

**CHIP Foto-Video Digital (iulie 2007)**

10 lei/bucată

**CHIP Special VISTA**

9,98 lei/bucată

Înainte de a efectua plata la revistele CHIP Special, vă rugăm să telefonați la redacție, pentru a vă asigura că mai există pe stoc revistele dorite. 0268-418728; 0368-415003

Identitatea operatorului de date: Vogel Burda Communications SRL, General Manager Dan Bădescu. Datele dumneavoastră personale se prelucraza în scopul încheierii și distribuirii de abonamente, și au ca unic destinatar Vogel Burda Communications SRL. Este obligatorie completarea câmpurilor marcate cu steluta pentru a se putea presta serviciul de expediere a abonamentelor. În conformitate cu prevederile art. 12-18 din legea 677/2001, dispuneți de următoarele drepturi: de informare, de acces, de intervenție, de opoziție, de a nu fi supus unei decizii individuale, de a vă adresa justiției. Pentru exercitarea acestor drepturi va rugăm să ne contactați în scris la adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2, CP 4 500530 Brașov, sau prin fax la numărul 0268-418728. Vogel Burda Communications a fost înscrisă în registrul de evidență a prelucrării de date cu caracter personal al ANS-PDCP sub numărul 4702.

► Plata se poate efectua prin mandat poștal pe numele Ioana Bădescu, OP 2 CP 4 500530 Brașov sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications (cod fiscal R01099507) nr. R071ABNA0800264100060476 deschis la ABN AMRO Brașov.

► Pentru bugetari, plata se face în contul R090TREZ1315069XXX000746 deschis la Trezoreria Brașov.

**Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU vor fi luate în considerare! Nu expediem reviste ramburs!**



# 10 ani! LEVEL



Șoc Next-Gen pe PC



WWII dintr-o perspectivă nouă



John Woo pășește pe scena jocurilor video



GAMES CONVENTION

Un material special direct de la cel mai important eveniment al anului

## SUPER JOC FULL ȘI MULTE ALTE SURPRIZE!

**Din 27 august la chioșcuri**

**CHIP** Computer & Communications  
Cu CD Septembrie 2007 8 lei

**Rezolvați conflictele din rețeaua wireless** 86

**TEST** TV Box-uri 40

**TEST: PLACI VIDEO** 50

**Performanțe în DirectX 10**

Noile plăci grafice își demonstrează puterea în jocurile moment

**Utilitare incluse pe DVD**

**Dezintoxicați Windows-ul** 34

Eliminați blocările sistemului de operare, funcțiile iritante și elementele nefolositoare

**Unelte pentru MP3-uri** 94

Converțiți, ordonați, ardeți, editați: toate cu ajutorul aplicațiilor de pe DVD

**Aplicații pentru MP3-uri** 94

Prelucrați fișierele audio pentru a colecția perfectă de muzică

**CHIP - Ghidul lumii digitale**

**Un Linux... mai bun ca Vista** 88

Ușor și rapid puteți crea un sistem de operare la fel de performant și spectaculos ca Vista

**Cutiuțe TV deștepte**

**Dezintoxicați Windows-ul**

**Cele mai bune aplicații pentru muzică**

**Linux, ediție de lux: Mai bun ca Vista și la fel de șic**



# 2.799 lei

73,17 lei / luna



## Diablo 666 G QUAD CORE

game monster

► New power. New speed.  
Quad Core from Intel

### ► Intel® Core™ 2 Quad Q6600

(Quad Core, 2.4 GHz, 8 MB Cache, 1066 MHz FSB);  
2 GB DDR2 667; P6N SLI-F V2, nVidia Nforce 650 SLI;  
320GB SATA2 16MB; DVD±RW Dual Layer;  
NX8600GTS-T2D512 MB DDR3; 7.1 canale; Gbit LAN



INFO

[www.flamingo.ro](http://www.flamingo.ro)



SUNĂ - 08008 Call PC

08008 22.55.72

# FLAMINGO COMPUTERS

Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel SpeedStep, Intel Viiv, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon și Xeon Inside sunt mărci ale Intel Corporation din Statele Unite sau din alte țări.

Credit în lei, cu DAE de 21,18%, pentru o perioadă de 60 de luni. Ratele și prețurile sunt exprimate în lei și conțin TVA.